no.474
1994年6/15
アミューズメント通信
JUNE 15, 1994

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail)-US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　株式会社 アミューズメント通信社　〒530大阪市北区堂山町18－2(若杉ビル) ☎06(314)0309　FAX06(314)3821　定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

台湾の4業者に禁錮9ヵ月の判決

コピー基板製造は不正競業法違反と

TVゲームの偽造基板の世界的生産地としてかねてより問題とされている台湾で四月二十三日、コピーヤーとされる四名が不正競争防止法違反でそれぞれ禁錮九ヵ月の有罪判決を受けた。未収監の四被告とも控訴するもようだが、今回の実刑判決は台湾のコピー業者に大きな衝撃を与えた。

台北地方裁判所はこの日、カプコン「ストリートファイターII」のコピー基板を製造などしたとして、松驊企業公司（スーンハ・エレクトロニクス）の劉守栄、吉陽電子公司（ファンテック）の張永豊、馬獅龍公司（マックス・フォーカス）の劉道明、隆来公司（ルンライ）の張炳淮、の各代表四名に対し、それぞれ九ヵ月の禁錮刑を言い渡した。台湾の新聞「聯合晩報」などが報じた。

これは台湾でのカプコンのコピー対策によるもの。九二年七月に台湾法務部調査局が台北市近辺のコピーメーカー七社を捜索し、うち四社からトラック一台分（約千五百枚）の偽造基板を押収、四名を書類送検していた。

当時カプコンの商標、著作権は台湾で保護を受けることができなかったため、とりあえず刑法（文書偽造罪）などの疑いで取調べが行なわれ、起訴された。なお当初発表された四社四名のうち、行可電子の林、妙奇国際貿易の陳の各代表が、馬獅龍の劉、隆来公司の張に変わっていることについて、カプコンでは「取調べを進めた結果、判明したので変わった」と説明している。

今回の判決によると、諸外国が台湾でのコピー活動を台湾への政治的圧力をかける大きな理由としていることを、四名の被告は知っていた。それにもかかわらず、これらの被告は故意にカプコン「ストリートファイターII」と「ナイツ・オブ・ザ・ラウンド」の偽造品（コピー基板）を九二年から九三年にかけて製造し、これらを国の内外で販売した。これらの偽造品は被告たちの工場で発見されており、事実は明らかである。

判決では、カプコン製品のように国交のない国の製品について著作権侵害を問うことはできないが、だからと言って台湾の業者がコピー品を自由に作っていいわけではない、とした。そこで、とくに保護されない国の製品であっても、そのコピー行為は市場を混乱させるので処罰する、と定めた不正競争防止法第四十七条の規定により有罪とし、犯行の重大さを考慮して禁錮九ヵ月を言い渡したもの。

被告四社のうち松驊企業については、九三年十二月にも摘発が実施され、SNK「ネオジオ」ゲームソフトのコピー基板が押収され、劉社長ら二名が著作権侵害の疑いで書類送検されているが、SNKの場合は米国と台湾の間の米台著作権保護協定に基づき、米国SNK社の著作権が侵害されたと告訴して実現した（本紙第466号参照）。

カプコンの場合は、著作権を米国カプコンに移しておらず、また台湾で商標を登録していないことから、台湾でのコピー対策はかなり困難だったが、今回のコピーヤー四名に対する有罪判決は大きな成果となった、としている。なお被告四名を含む五名との間で、カプコンは別に民事訴訟を進めており、被告側は和解を申し出ているが、まだ結論を見るに至っていないとのこと。

SNKに無断の「ネオジオ」

不正商標は無効と宣言

フランスの地裁がユスリ業者に賠償命令

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、川崎英吉社長）はこのほど、同社「ネオジオ」の商標を同社に無断でフランスで登録、同社のディストリビューターを脅迫したステインブリッジ社（英国法人、本社スペイン）に対する民事訴訟に勝ち、ステインブリッジ社による不正商標はすべて取消された、と発表した。

SNKは九〇年二月以降、日本をはじめ各国で「ネオジオ」システムを発表、同十二月パリ郊外で開催されたアミューズエキスポでもSNK「ネオジオ」が披露された。

一方、フランスのジューテル・ロアジール社の関連会社であるステインブリッジ社は、九〇年十二月に「ネオジオ」に用の実態もないのに商標を出願、九一年四月の公告の後、九二年二月にはファイナンシャル社（本社ルクセンブルグ）にこの商標を譲渡した。

これらステインブリッジ社の動きを知らなかったSNKのフランスでのディストリビューター、オートマチック社に対して、ステインブリッジ社は九二年三月、商標権侵害をグルノーブル大審院に申し立て、「ネオジオ」商品の差し押え命令を取得、同四月に執行されたことから事件が明るみに出た。

ステインブリッジ社はオートマチック社に対し損害賠償などを求める訴訟をグルノーブル大審院に提出したことから、SNKは九二年九月、この訴訟に参加、反訴を開始した。しかしステインブリッジ社はオートマチック社に対し脅迫状を再三送付したため、SNKは脅迫状発送禁止を求める仮処分をパリ商事裁判所に申請、同十一月に仮処分決定を獲得したが、その後もステインブリッジ社は脅迫状を送り続けた。

グルノーブル大審院は商標事件としてこれらを併合して審理し、今年三月二十九日、SNKの主張を認める判決を言い渡した。判決では、SNKの訴訟参加を認めた上で、①ステインブリッジ社による商標出願はSNKに無断で行なわれたものであり、その商標権は無効と宣言する。②ステインブリッジ社とファイナンシャル社がSNKに対し損害賠償金として百万フランを支払うよう命じる――などとなっている。

この判決は、明らかに「ネオジオ」がSNKの商標としてフランスの展示会で示されているにもかかわらず、不正に商標出願し、訴訟に弱い業者を脅迫するという、ステインブリッジ社による典型的な**ユスリ**を裁いたものとなり、**ユスリ**に対する厳しい内容となった。

JAMMA会長として

中山隼雄氏に藍綬褒章

アミューズメント産業の振興に貢献したと

今年の「春の褒章」受章者が四月二十九日付で発表され、AM業界から㈳日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）の中山隼雄会長が藍綬褒章を賜ったことが明らかになった。受章手続きとして五月十二日に通商産業省で伝達、翌十三日に皇居での拝謁が行なわれた。

今回の藍綬褒章受章者は計四百六十三名。なおAM業界での藍綬褒章受章は、八六年四月の中村雅哉JAMMA会長（当時）、九二年四月の山田三郎JAPEA会長に続く三人目。いずれも通産省の推薦によるもの。また、JAAの遠藤嘉一会長が勲五等を受けた。

中山隼雄氏の受章理由は、JAMMA会長としてアミューズメント産業の振興に貢献したというもの。同氏は五九年三月千葉大文理学部修了、六〇年四月に㈲ヴィアンドヴィ貿易入社、六八年六月に㈱エスコ貿易を設立して社長に就任。七九年一月、エスコ貿易をセガ社に売却するとともにセガ社副社長、八三年七月から同社長となった。六十二歳、東京都出身。

セガ・オブ・アメリカ社など内外の子会社、関連会社の役員を兼任しているほか、㈶中山隼雄科学技術文化財団を設立している。

業界団体では八〇年十二月に発足したJAMMA（八九年から社団法人）の副会長、九二年五月から会長。JAMMAはTVゲームの著作権など知的所有権保護の基礎づくりを進めるとともに、国際的なコピー基板防止策に乗り出したほか、TVゲームの表現や遊技内容での健全性の推進にも乗り出してきた。これらの活動を通じて、業務用AM機の市場発展に尽した、と認められたもの。

藍綬褒章を受けたＪＡＭＭＡ中山隼雄会長

中山氏は今回の褒章受章に関して、「率直に喜びを感じる一方、面映ゆさも感じている。社会に出て三十五年、一生懸命やってきて、藍綬褒章の栄に浴する対象になる年齢になったのか、というのが正直な感想である。AM業界は長年、社会的評価を得づらいところがあったが、徐々に〝遊び〟に対する理解が高まり、多くの人々に支持されるようになってきたことは、この産業に関ってきたひとりとして大きな喜びである。この受章を励みに、さらに健全な感性産業として広く親しまれるよう努力したい」と語った。

ナムコの

真鍋正副会長が死去

AOU副会長、JAMMA理事で活躍

社長就任当時の真鍋正氏

真鍋 正氏（まなべ・ただし＝㈱ナムコ副会長）四月三十日午後十時十分、大腸がんのため埼玉県川越市内の帯津三敬病院で死去、六十二歳。自宅は東京都府中市本宿町三丁目八の二十九。通夜は二日午後六時から、葬儀は三日午前十時から府中市多磨町二丁目一の一の日華斎場思親殿で行なわれた。喪主は妻・秋子（あきこ）さん。六月三日、東京・品川のホテルパシフィックで「お別れの会」が行なわれる予定。

真鍋正氏は愛媛県・新宮村出身。五七年三月に中央大経済卒。その後、税理士資格を得て、六四年十月㈱中村製作所（現ナムコ）に入社。六五年十一月総務課長、七二年七月取締役総務課長。営業部長を経て八一年六月に常務営業担当兼営業部長、管理担当を経て八五年一月に代表取締役、総務担当を経て八六年六月専務、開発担当など兼務を経て八九年十一月に社長室担当、九〇年六月に社長、九二年六月から(代表取締役）副会長。

業界団体では八八年十月から東京都アミューズメントマシン・オペレーター協会副会長、八七年十月から全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会（現㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会、AOU）副会長、九二年四月から㈳日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）理事、八五年一月から日本SC遊園協会（NSA）理事。

総務出身の営業職を自認していた真鍋氏は、オペレーションの現場で社会との調和を図ることでAM業界の地位向上を実現しようと努力してきた理想と実行の人だった。業界団体経験としては、ナムコ・中村雅哉会長兼社長の補佐を長く勤めてきており、JAMMAの活動などずいぶんと支えてきた。とくに八四年の風営法改正をめぐる協会活動では、オペレーションの基本を揺がす問題だとして正面から取り組み、対策を進めた。新風営法成立後はAOUの法務委員長など歴任してきた。

物静かで温和な人柄で良き相談相手として親しまれた一方、総合的な判断力、現場を重視する行動力でも優れていただけに、惜しむ声が多い。

三菱重工が台湾の

屋内遊園を受注

高雄T&Cタワーの3フロア

三菱重工業㈱（本社東京、相川賢太郎社長）は四月二十八日、台湾のT&C社から屋内型テーマパークを受注、レジャー設備部門で初めて海外に進出することになった。

これは高雄市に建設中の八十五階建て超高層ビル「T&Cタワー」の九－十一階（各階五千五百平方㍍）に開設されるもの。シーガイア「オーシャンドーム」など同社のAM施設開発力が評価され、三フロア一括受注となった。

このテーマパークは九七年六月「T&Cタワー・エンタテイメントセンター」としてオープンする予定。いずれも参加型の十三のアトラクションが新開発で設置される。九階は「マジカルハンティング」など五ヵ所、十階はVRを組み合わせた「サイバータウンチェイス」など五ヵ所、十一階は「コズミックウォーズ」など三ヵ所設ける。

T&Cタワーは東洋一の超高層ビルとして九七年三月完成予定。デパート、ホテル、事務所、高級マンションが含まれる。

三菱重工のレジャー・流通施設部は八八年に発足、現在年商四百億円。今回の受注高は約五十億円。

台湾「T&Cタワー」の完成予想図

SNK、英国に

欧州子会社設立

SNKヨーロッパ社として

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、川崎英吉社長）は五月中旬、欧州子会社、SNKヨーロッパ社（本社ロンドン、竹下和広社長）を設立したことを明らかにした。

SNK Europe Ltd.,
11 Albermarle St.,
London W1, UK

欧州子会社はSNK「ネオジオ」システムの市場拡大に伴うもので、SNK海外部の欧州担当係長だった竹下氏が現地法人の社長として出向することになった。SNKの海外子会社は、米国のSNK・オブ・アメリカ社、香港のSNKアジア社などに続くもので、将来は米国子会社並みの規模まで大きくする予定。

欧州でのSNK製品のディストリビューターは、イタリアのゼネラルゲーム社（フランス、英国市場も担当）、スペインのコカマチック社、ベルギーのシーベン社、ドイツのTVチューニング社などがある。SNKヨーロッパ社はこれらディストリビューター網を強化するとともに、欧州市場でのオペレーション動向などに対応できるようにするのが狙い。また欧州でのコピー対策、東欧市場への進出も担当する。

ロケ施設用にセガ社

リース会社設立

住銀リース、オリックスと

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は、大型ロケ拡大に伴い投資上の諸問題を解決するためのリース会社、㈱セガ・リース（本社東京、家田和忠社長）を四月十三日に設立した。これにセガ社が五五%出資し、住銀リース㈱（本社東京、峯岡弘社長）が二五%、オリックス㈱（本社東京、宮内義彦社長）が二〇%それぞれ出資した。

セガ社ではミニテーマパークを含め大型ロケの開設が相次いでおり、固定資産の肥大化が避けられないことから、自社製品を含めリースにすることによって財務内容を改善するとともに、投資資金を確保するのが狙い。販売面でのリース、リース終了機器の海外中古市場での展開も見込める。

セガ・リースはセガ社内に設けられた。家田和忠氏はセガ社取締役管理本部副本部長。初年度取扱高八十億円を予定、五年後に五百億円を見込んでいる。

任天堂が海外生産で

香港子会社設立

中国でのテスト販売も予定

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）は五月上旬にも香港子会社、香港任天堂を設立することを四月中旬明らかにした。同社では家庭用16ビット機や「ゲームボーイ」を中国で委託生産しており、九五年秋に発売する64ビット機も中国などで生産する計画とのこと。このため現地生産を統括するのと、中国でのテスト販売を目的に、香港子会社の設立を決めた。

これはドル安による為替差損を回避するためで、同社では生産拠点を中国などアジア地区に移し始めており、同社の海外での生産が一段と加速することになる、とされている。

特許・実用新案 出願公告・公開

（4月27日～5月10日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお㊨は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

特許出願公告

四月二十七日＝「スロットマシン」、ユニバーサル販売㈱（東京）、6－30643、63－51197。「ゲームマシン」、同、6－30645、63－40745。「スロットマシンのリール機構」、岸下龍太郎（神奈川）、6－30644、63－197088。「ビデオゲーム装置」、任天堂㈱（京都）、6－30687㊨、59－69980。「トランプゲームのカンニング防止方法及びこの方法に用いる装置」、鄭光涵（台湾）、6－30688、1－177266。

五月二日＝「ハンドル回転機構」、コナミ㈱（兵庫）、6－32698、1－215698。「ゲーム機の表示装置」、同、6－32703、1－199947。「射撃ゲーム装置」、㈱バンダイ（東京）、6－32699、63－182046。「遊戯装置」、㈱ナムコ（東京）、㈱トーゴ（同）、㈱エヌ・アンド・ティ（同）、アカツキ工芸㈱（同）、6－32700、1－254016。「ダイスゲームユニット」、富士電子工業㈱（千葉）、6－32701、1－286419。「表示制御装置」、カシオ計算機㈱（東京）、6－32704、57－114068。「ライトガンゲーム装置」、㈱タイトー（東京）、6－32706㊨、59－344457。

実用新案出願公告

四月二十七日＝「スロットマシン」、高砂電器産業㈱（大阪）、6－15601、63－20210。「対戦ゲーム装置」、㈱センテクリエイションズ（東京）、6－15631、63－86780。「クレーンゲーム機」、㈱カプコン（大阪）、6－15633、63－130667。「ゲーム機の大当り表示制御装置」、㈲京栄産業（東京）、6－15634、63－140847。「射撃遊戯装置に於ける銃保持装置」、㈱タイトー（東京）、6－15636、63－84472。「シミュレーション形テレビゲーム機」、同、6－15642、62－154442。「遊戯車両用銃の支持装置」、㈱トーゴ（東京）、6－15637、63－95399。「レジャー用滑降装置」、㈱石井鉄工所（東京）、6－15643、63－99779。同、6－15644、63－164041。

特許出願公開

五月十日＝「スロットマシン」、㈱オリンピア（東京）、6－1226022、4－281774。同、6－1226023、4－281775。「ゲーム装置」、カシオ計算機㈱（東京）、6－126041、4－306621。

実用新案出願公開

五月十日＝「LIMを用いた球技ゲーム機」、神鋼電機㈱（東京）、6－34685、4－45321。「娯楽機構造」、群馬県娯楽機事業㈿（群馬）、6－34686、3－107110。「エアーソフトガンの標的」、伊藤喜太郎（宮城）、6－34687、4－80903。「疑似立体映像表示装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、6－34689、4－77776。「揺動遊戯機」、同、6－34693㊨、3－38665。「スロットマシン」、岸下龍太郎（神奈川）、6－34690㊨、3－40767。「スキーテレビゲーム」、田中守（福井）、6－34691、4－82649。「空中遊泳模擬体験装置におけるハンドパイプ支持構造」、三菱重工業㈱（東京）、6－34692、4－42767。

セガ社「メガドライブ」を使う

CATV配信6月開始

東京、長野、三重からスタート、各地で

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は五月六日、CATV（ケーブルテレビ）回線を使った家庭用TVゲームソフトの有料配信を六月から東京、長野、三重で開始することを明らかにした。

これはセガ社「メガドライブ」にCATV専用カートリッジを加えて、CATVのケーブルに接続。使いたいゲームソフトを選択し、カートリッジ内のRAMに入れ、TVゲームとして楽しむもの。すでに昨年十二月から今年三月まで、東京ケーブルネットワーク㈱（本社東京、保坂誠社長）と共同で実験を行ない、事業化計画を進めてきた。実験放送は都内三区の約五百世帯を対象にしたもので、サービスや技術上の大きな障害がないことが確認されたほか、安定した需要があることも分かった。

六月から開始するのは東京ケーブルネットワークのほか、LCV㈱（本社長野県諏訪市、山田武志社長）、ケーブルテレビジョン四日市㈱（本社三重県四日市市、伊藤蕃社長）。その後も段階的に全国各地のCATVでもゲームソフト配信を実施し、九月には本格的に事業展開する予定。

セガ社によると、CATVで配信するゲームソフトは常時三十タイトルで、毎月三－五タイトル新ソフトと交換する。サービス料金はCATV局によって異なるが、カートリッジなど含め一世帯月額三千円前後。日本では入手できない海外タイトルや、発売前のタイトル予告などの配信も計画されている。初年度二万世帯の加入をめざす。

米国市場ではすでにセガ社は、CATV大手のテレコミュニケーションズ（TCI）らと提携、「セガ・チャンネル」の有料配信を決めており、九月からの本格配信をめざし、大がかりな準備が進められている。

写真はプロボウリング・トーナメント94で、競技する松井プロ(上)と、表彰式での松井プロ

プロボウリング・トーナメント94

SNK杯で盛大に

大阪・京橋で開催、1位松井プロ

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、川崎英吉社長）協賛による㈳日本プロボウリング協会主催「SNKネオジオカップ・プロボウリングトーナメント94」が、四月十三日から四日間、大阪・京橋の「ボウルメート京橋」で開催され、松井久光プロボウラー（青葉台ボウル所属）が優勝した。

これはSNKがスポンサーとなり、ボウリング業界では過去最高額となる賞金総額四千三百万円、優勝賞金一千万円という規模で開催されたもので、男子プロボウラー二百七十六人が参加した。

競技方法は二日間の予選で上位七十二名を準決勝進出者とし、三日目の準決勝の結果、上位十六名が決勝へと進んだ。同日決勝戦の前半、翌日後半が行なわれ、上位五名がテレビ放映される〝テレビ決勝戦〟に臨んだ（関西テレビ系で四月下旬放映）。その結果、テレビ放映戦では過去最高の二百六十六点をマークした松井プロが優勝し、一千万円を獲得。二位は小山都代プロで五百二十万円、三位は石原章夫プロで三百二十万円をそれぞれ手にした。なお賞金は五十位（九万四千円）までに贈られた。

優勝した松井プロは、「これほどビッグな大会になると、現在人気が高まってきているボウリングの魅力が一段と増し、若いボウラーの増加にもつながっていく。そういう大会で優勝できてうれしい」と語った。なお同プロは九三年プロボウラーの賞金ランキングでは四十三位（六万九千九百円）となっており、今年は一挙にランクを上げることになる。

SNKでは続いて、女子プロボウラーによるトーナメント（今秋開催予定）への協賛も検討している。

ボディソニック社開発の

立体音で幽霊屋敷体験

トーゴ、花やしきに新アトラクション

浅草花やしき（東京・浅草、㈱トーゴ経営）では、園内のAMビル「アーナンダビル」完成一周年を記念し、立体音響システムによる新しいアトラクション「サウンドイリュージョン・ゴーストの館」を四月二十九日にオープンさせた。

これは暗闇の中で立体音響により〝ポルターガイスト〟現象を演出するアトラクションで、「バイノーラルステレオ」というシステムを採用した。このシステムは従来のステレオ方式と異なり、再生音を前後、左右、上下の全方向で再現する方式。具体的には人間のダミーヘッドの耳に、バイノーラル収録用の超小型マイクを取り付け、耳に入ってくる音源をマルチチャンネルで収録し、その方向、距離を任意に固定、移動させながら再生するというもので、この技術は「バイノーラルプロセッシング」と呼ばれている。

この技術はわが国ではボディソニック・メディカル・エンタープライズ㈱が草分けとされており、同社が開発した立体音響処理専用のDSP（デジタル・シグナル・プロセッサー）、「ANCXバイノーラル・プロセッサー」を使用。同社および㈱ウシオユーテックなどが音響部分を担当し、トーゴと共同で約一億円をかけて開発した。

なおAM機分野での立体音響システムは、カナダのQサウンド社「Qサウンドシステム」を、カプコンが業務用TVゲーム機に採用しているが、「バイノーラルステレオ」システムとは方式が異なるとのこと。

同アトラクションはアーナンダビル二階の約百平方㍍のスペースに設置され、施設面積は三十一・二平方㍍、幅四・八㍍、奥行六・五㍍、高さ二十六・五㍍で定員十二名。五十年前に落雷で死亡した親子四人の家族が住んでいた館が、現在ゴーストの館になっているという設定。

西欧調の調度品を備えた部屋の中央に大きなテーブルがあり、その周りに並べられた十二のイスに座る。部屋が暗くなるとゴーストがお茶を運んできてカップに注ぎ、空席のイスに座って話しかけてきたり、子どもが走り回ったりするほか、落雷や雨、うめき声、ラップ現象などの音が、天井や床下、耳元で立体的に聞こえてくるというもの。所要時間は約五分。利用料金三百円。同じ部屋が二つ作られ、同時に二十四名が利用できる。

オープンの前日に報道関係者へのプレビューが行なわれ、トーゴの山田數夫社長は、「目に見えない音だけで楽しむアトラクションは世界初の試みで、花やしきの施設構成に厚みを増した。今後サウンドイリュージョンの輪を世界に広げていくことができればうれしい」と語った。

花やしき「ゴーストの館」で、上は高井初恵園長(左)と山田數夫社長

NECクリエイティブから

VR一般解説書

仕組みや技術を分かりやすく

VR（バーチャルリアリティ）は「仮想現実」など、さまざまな訳しかたがあるが、その定義ほどはっきりしないものはない。そこで、本格的なHMD（ヘッドマウンテッドディスプレイ）などを使ったVR装置の成り立ちを、基本から一般の人に分かりやすく解説する単行本「バーチャルリアリティ」（篠原克也、石黒辰雄共著、NECクリエイティブ発行、千五百円）が四月に発行となった。

著者はNECのVR技術研究者で、VRとは人工的に作られた環境空間の中で人間が疑似的な行動体験をすること、との定義から出発、ゲーム機やゲーム性のある遊園施設、シミュレーターなどを手がかりに、VRを生み出すCG技術やインタラクティブ性など抽出して解説する。

人間の五感との関係で立体画像からHMDまで論じた視覚部分はよくまとまっているが、立体音響など聴覚部分は簡単すぎる、など不満もある。操作系を含むセンサー、入力装置は分かりやすい。

ゲーム機ではリアルさが追求されることから、リアルとVRとが混同されることがしばしばあるが、リアルさとインタラクティブだけでなく、人間があたかもその中にいて行動しているような空間を作り出すVR技術を追っており、この本は参考になる。写真と図版を採用しているのもよい（B6判、約百九十頁）。

単行本「バーチャルリアリティ」の表紙カバーから

フジサンケイグループの

ライブUFOに50万人

セガ社シミュレーターとゲーム場に人気

フジサンケイグループが毎年ゴールデンウィークに催している大型イベント、「ライブUFO94」（四月二十九日―五月八日）が東京・渋谷の国立代々木競技場とその周辺で開催され、㈱セガ・エンタープライゼスがゲーム施設などで協力した。

このイベントは十年前からフジテレビなど四社の共催で毎年開かれているもので、昨年から内容を大幅にグレードアップし、名称もそれまでの「国際スポーツフェア」から「ライブUFO」に変更した。音楽ステージ、スポーツ国際試合、物販、飲食、ゲーム、野外アトラクションなどで構成され、メインの音楽ステージでは人気グループ米米クラブが担当。会期中約五十万人が来場した。

セガ社はゲーム施設「バーチャルスタジアム」とシミュレーションライド「米米ミュージックライド」の設置運営で協力した。うち「バーチャルスタジアム」は代々木第二体育館に、スポーツ関連ゲームを中心として業務用約百二十台、家庭用（メガCD、ゲームギア）約二十台を設置。業務用は有料（百円から五百円。メダルは一枚三十円）、家庭用は無料で運営された。また参加無料で「バーチャレーシング」や「バーチャファイター」、「デイトナUSA」などによる十タイトルのゲーム大会が連日行なわれた。この会期中約八万人が入場、大盛況となった。

「米米ミュージックライド」は、セガ社シミュレーター「AS―1」（八人乗り）の座席と駆動部分を連結して三十二人乗りにしたもの。映像ソフトは、米米クラブの音楽ステージの実写とCG映像を組み合わせており、一万人の観客の前で歌う米米クラブの気分が実感できるよう、フジテレビが制作した。ハイビジョンによる再生で、スクリーンサイズは二百インチ。六分半で利用料は八百円。この特製ライドは約二万三千人が利用、最高六時間待ちの日もあったほど。

このほか同イベントのシンボルとして、前回に引き続きメリーゴーランド（トーゴ製、四十人乗り）が設置され、無料で開放された。

ライブUFO94の「米米ミュージックライド」の画面写真(上)と、これを体験しようと長い列を作って待つ人たち

ライブUFO94での人出(上)とセガ社「バーチャルスタジアム」内部

英国VR社

日本子会社設立

「2000」シリーズを展開

英国の業務用VRゲーム機メーカー、バーチャリティ・グループ社（本社レスター、ジョナサン・ウォルダン社長）は五月十日、日本に一〇〇％子会社、バーチャリティー㈱を設立したと発表した。

バーチャリティー㈱＝東京都中央区新川二丁目三十の十一、OMKビル、☎〇三―三五五二―〇〇七一、福原康児社長。

日本子会社はバーチャリティ・グループ社が今年二月に欧米で販売開始したVRゲーム機「バーチャリティ2000」シリーズのSD（シットダウン）とSU（スタンドアップ）の両タイプ、「ゾーンハンター」などの新作ソフトを日本で展開する。前作「1000」SDとSUでは、㈱電通プロックスが独占的販売権を取得したが、欧米に比べ日本ではほとんど展開できなかったことから、電通プロックスは広告・販売促進分野での代理店にとどまる。従って業務用AM機分野での代理店は未定とのこと。

バーチャリティ・グループ社は九三年六月、セガ社とVRゲーム機の共同開発で提携しており、日本子会社はセガ社のVRゲーム機開発をサポートするほか、同様のライセンス事業、ソフトウェアの委託開発事業を手がけていく。

日本子会社社長の福原康児氏は、八五年上智大経営卒、九〇年南カリフォルニア大学院卒。九〇年十月から経営顧問会社、㈱フォーの社長、九一年四月から上智大学講師。三十三歳。

バーチャリティ・グループ社は、八七年設立のダブリュー・インダストリーズ社が、昨年夏に社名変更、昨年暮に英国で株式上場したもの。「2000」シリーズとそのソフトは、欧州で公開されたが、日本では未発表。

「バーチャリティ2000SU」用ゲームソフト「ゾーンハンター」の画面写真。「2000SU」用ではこのほか「バーチャリティ・ボクシング」、「2000SD」用では「エックストリーム・ストライク」がある。いずれもヘッドセットと呼ばれるHMD（ヘッド・マウンテッド・ディスプレイ）を使う

「ホワイトキャニオン」

業界関係に披露

よみうりランドとトーゴ

よみうりランド（東京都稲城市）で木製コースター「ホワイトキャニオン」（本紙第471号既報）が四月九日オープンしたが、その前日の八日、同機の試乗会および竣工祝賀会が同園で行なわれた。

これは同園を経営する㈱よみうりランド（関根長三郎社長）と同機を施工した㈱トーゴ（本社東京、山田數夫社長）が共同で催したもので、遊園地関係者ら約二百五十人が参集した。

竣工式では、よみうりランドの関根社長夫妻とトーゴの山田社長によるテープカットの後、両社長が同機の始動ボタンを押し、試乗会に移った。

祝賀会では関根社長が「今年で開園三十周年を迎えたことを機に『ホワイトキャニオン』を導入した。木製はコースターの原点であり、真の醍醐味を味わえるものと確信している。これで当園は五種類のコースターが揃ったので"コースターランド"としてもアピールしていく」と挨拶した。

来ひんとして、川崎市多摩区の山田喜一郎区長が、「この木製コースターは独特の雰囲気があり、その造形美に驚嘆する」と述べた。

この後、関根、山田両社長、山田区長、稲城市の石川良市市長、同機の設計を担当した㈱清瀬建築設計事務所の清瀬永社長の五人が鏡割りを行なった。続いて東日本遊園地協会の原田禎介理事長が乾杯の音頭をとった。

試乗会（左）でトーゴの山田數夫社長（先頭左）ら。祝賀会で左からタイトーの中西昭雄相談役、トーゴの山田俊夫会長、友栄の内田慎一室長

オペレーター会社の

テクスメックスが倒産

大阪、京都店はすでに閉鎖

民間の信用調査機関調べによると、㈱テクスメックス（東京都港区南青山、松田靖社長）がさくら銀行原宿支店などで二回目不渡りを出し、五月十日に銀行取引停止となった。負債は推定九億円。

八九年一月に設立されたオペレーター会社で、九二年七月東京・渋谷に「NFLエクスピリアンス」をオープン、大阪、京都などでも直営店を経営していたが、昨年十一月に大阪、京都店を閉鎖していた。九三年三月期の売上高は約十七億円。

松田靖（規義）氏は七七年四月設立のメーカー、豊栄産業㈱（八二年四月にコアランドテクノロジー㈱と社名変更）のオーナー社長だったが、八九年二月にコアランドテクノロジーを売却（㈱バンダイが買い取り、㈱バンプレストと社名変更）した後、テクスメックスでロケ展開していた。

「ストII」アニメ映画

劇場用7月公開

米国実写映画は12月に

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）のTVゲーム「ストリートファイターII」シリーズに基づく劇場用の同名アニメーション映画が全国洋画系で七月下旬に、また同名の実写版ハリウッド映画が米国で十二月に、それぞれ公開予定となったことが明らかになった。

いずれも辻本社長が製作総指揮となっている。アニメ版は㈱セディックの今井賢一氏がプロデューサーとなり、監督は昨年の映画化記者会見での発表後、変更があり「銀河鉄道の夜」などを手がけた杉井ギサブロー氏が担当。脚本は今井、杉井両氏の共同執筆となっている。

杉井監督によると「ゲームソフトの映画化を担当するのは初めてだが、『ストII』のキャラクター十六人が全部登場し、異なる個性と世界のぶつかり合いの面白さを表現していく」と語っている。

配給は東映で、東映系の全国洋画劇場でロードショーとなる。なおカプコンでは「ストII」ロゴ入りTシャツとキャラクターブックを作成し、PRに努めている。

実写版はハリウッドで著名なプロデューサー、エドワード・プレスマンと今井氏の共同プロデュースとなっており、クリスマス映画として米国で公開、日本では来年六月ごろ公開予定とのことだが、詳しくは六月上旬に発表される。

国産アニメ映画「ストII」タイトルから

ナムコ、障害者用

福祉機器を改良

ユーザーの要望を採用して

話すこと、書くことが困難な脳性麻痺者の意思伝達を助ける福祉機器「トーキングエイドαII」が、㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から五月一日発売となった。

これは八八年三月に同社が発売した「トーキングエイドα」をバージョンアップしたもの。平仮名や数字キーを操作して液晶画面で文章を作成し、音声合成により作成文章を発声させる装置で、プリンターを接続してプリントアウトすることもできる。

今回、従来機を使用している人からの要望により、機能を強化させた。主な改良点は、液晶画面をより鮮明に見やすくしたこと、音声機能をより大きな音量にし、雑踏の中でも聞こえるようにしたことなど。装置本体の大きさは幅二十九㌢、奥行二十二㌢、厚さ六㌢で、重さは一・三㌔グラム。液晶表示画面は二五六×六四ドットで、最大六十三文字の表示が可能。充電式電池（八時間充電で連続十時間使用可能）を内蔵している。同機は消費税法の課税対象外となる障害者用〝日常生活用具〟として厚生省の認定を受けており、価格は十二万五千円。

なお「トーキングエイド」は八六年に発売された第一作を含め、現在までに全国の養護学校や福祉施設などを中心に累計一万台近く普及しているとのこと。また同社ではこのほか障害者用パソコンシステム「パソパル」や、読書補助機「リーディングエイド」なども開発しており、「さらに新たな製品の開発も検討中」としている。

「トーキングエイドαII」

任天堂64ビット機で

英国DMA社も

ゲームソフト開発に参加

米国任天堂は五月二日、家庭用64ビット機「プロジェクト・リアリティ」用ゲームソフト開発のサードパーティーに、英国DMAデザイン社（本社スコットランド、デビット・ジョーンズ社長）が加わった、と発表した。

DMA社はTVゲーム「レミングス」の開発で知られており、同ゲームのSFC版はサン電子が許諾を受けて発売した。

任天堂では「プロジェクト・リアリティ」用ゲームソフト開発に関し、すでに英国レア社、米国レア・コインイット社、そしてWMSインダストリーズ社とライセンス契約、九五年秋の本体出荷をめざしている。また任天堂の日米双方にある開発部門でもゲームソフトの開発を進めていることも明らかにした。

任天堂VRゲーム機

来春発売予定に

11月の初心会で披露予定

任天堂はまた四月十四日、京都本社で開かれた初心会総会で、山内溥社長が「家庭用VRゲームを来春発売する予定で、十一月に東京で開く初心会展で披露する」と述べたことを明らかにした。初心会は任天堂製品の一次問屋で構成されており、その総会は非公開なので正確には分からない。

しかし初心会総会での山内社長の話の内容を推定すると、同社がかねてより開発を進めてきている家庭用VRゲーム機の発売がほとんど決まったことになる。この家庭用VRゲーム機は32ビットCPUを内蔵、HMD（ヘッド・マウンテッド・ディスプレイ）を使用せずにVR感を得ることができる。本体価格は二万円以下を予定しているとのこと。

家庭用VRゲーム機については、一方のセガ社では昨年六月の夏季CESでHMDつき「セガVR」（二百ドル以下）を、発売未定のまま披露しており、対決する形となる。

「餓狼伝説」アニメ映画

松竹系7月公開

ファン集め4月にイベントも

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、川崎英吉社長）のTVゲーム「餓狼伝説」の劇場用同名アニメーション映画（本紙第465号参照）が、松竹洋画系映画館で七月公開されることになった。これを受けて同映画を製作中の松竹はSNKとともに四月十日、東京・築地の松竹セントラルで劇場用映画化記念イベント「集え全国の餓狼たちよ！」を開催した。

同イベントには全国から千二百人のファンが参集。会場では同アニメ映画の大張正己監督、キャラクターの声を担当する錦織一清、難場圭一、桧山修らのほか、ゲストの千葉麗子、SNKの企画開発部のスタッフも参加し、映画制作に当たっての意気込みやエピソードなどを語った。

またテレビ版アニメ「餓狼伝説2」から必殺技を集めダイジェスト版にしたアニメの上映、TVゲーム「餓狼伝説」を使い監督や声優と来場者のゲーム対戦、ネオジオ新ソフトやポスターなどを賞品とする抽選会が行なわれた。

大張監督は制作に当たり、「ストーリー展開を読んでもらいながら、あえて良い意味での裏切りをする作品だ。スタッフ全員がゲームを愛しながら、まったく新しい『餓狼伝説』を生み出したい」としている。

なおテレビ用アニメは「バトルファイターズ・餓狼伝説」として九二年十二月、同「2」が九三年七月にフジテレビ系で放映されており、今回の劇場用アニメ映画化はその延長線上にあるもので、フジテレビなども出資している。

劇場用アニメは、SNKのロケ「ネオジオランド」から話が展開していく。

アニメ映画「餓狼伝説」イベントで、大張監督（右端）と声優たち

セガ社「ガルボ」入場者

連休16万人突破

アトラクションが魅力に

セガ社が大阪・南港の「アジア太平洋トレードセンター」（ATC）「オズ」棟に開設した「ガルボ」（本紙前号参照）の入場者数は、五月八日に十六万人を突破した。四月十四日のオープン以来、ファミリー層やヤング・カップルなど幅広い客層で賑わい、土、日曜日と連休中には、収客人数千五百人を大幅に上回る一日一万人以上の入場者数となり、入場制限を実施したほど。

これは「ゴーストハンターズ」など他にない大型アトラクションが、広い客層を魅きつけたためと見られている。五月八日までの有料入場者数は十六万七千四十人で、年間目標入場者数六十万人の達成は早まることが確実となった。このため年間百万人も可能となったと、セガ社では予測している。

弊社　取締役副会長　真鍋　正儀は　かねて入院加療中のところ　四月三十日午後十時十分永眠致しました

なお　五月二日通夜　三日告別式とつつがなく執り行われました

氏の永年にわたる功績に報いるとともに　万人に愛された温和な人柄を偲び　追って社葬を計画し　最後のお別れをしていただく所存で準備を進めてまいりましたが　その後　ご遺族から故人の遺志を汲みましたご辞退のお申し出があり　社葬に代えて　六月三日「故　真鍋　正氏とのお別れの会」として　生前にご厚誼ご厚情をいただいた方　薫陶をうけた方々に最後のお別れをしていただきました　ご案内の不行き届きの方々にはまことに申し訳ない仕儀と相成りましたが　諸事ご賢察のうえ　ご容赦の程お願い申し上げます

静かに故人のご冥福をお祈りくださいますよう　お願い申し上げます

平成六年　六月

東京都大田区矢口二丁目一番二一号
株式会社ナムコ
代表取締役社長　中村雅哉

ビデオゲーム機基板・エッジコネクターに関するJAMMA規格

昭和60年11月26日制定
平成6年2月7日改定

1．適用範囲
　この規格は、電気用品取締法の技術規準を遵守し、一般ビデオゲーム機に使用する、メイン基板及びエッジコネクターの規準について規定する。

2．用語の意味
(1) 一般ビデオゲーム機
　ＣＲＴモニターを使用した、コインオペレートの遊戯機械で、テーブル型、アップライト型等の一般的な形のもの。
(2) メイン基板
　ビデオゲーム機を構成している基板の中で、中心をなす基板。
(3) エッジコネクター
　メイン基板の内部と外部を、電気的に接続する時に用いるコネクターで、図1に示す形状を有するもの。

3．エッジコネクター
3．1　形状、寸法　図1（メイン基板接触部）に適合すること。
3．2　端子ピッチ　3.96mm
3．3　端子数　両面56極（片面28極）
3．4　端子の配列　表1

4．メイン基板
4．1　形状　形状は特に定めないが、3．に適合する接触部を設ける。
　ただし、接触部の板厚は1.6mmとする。
4．2　寸法　次の寸法を推奨する。
　幅　310mm以下
　長さ　380mm以下
　高さ　70mm以下
　寸法の取り方は、図2による。
4．3　枚数　特に規定しない。
4．4　入出力信号
4．4．1　入出力信号の配列は、表1の通りとする。
4．4．2　信号の優先順位は、コインスイッチ1、コインカウンター1、コインロックアウト1を優先して使用する。
4．4．3　スイッチ入力に接続されるスイッチは、ノーマルオープン型でＯＮの時ＧＮＤと導通する。
4．4．4　コインカウンター及びコインロックアウトソレノイド駆動回路は、5Ｖ、12Ｖ双方について駆動が可能なこと。
4．4．5　ビデオ出力信号（RED, BLUE, GREEN, SYNC）は、図3の範囲内にあること。
4．5　基板上に実装する回路
　オーディオアンプ回路
　コインロックアウトソレノイド駆動回路
　（実装できない場合は、エッジコネクター端子9、ＫをＧＮＤに接続しておくこと。）
　クレジットコントロール回路

5．表示
　本規格に適合するメイン基板、エッジコネクターには、社団法人日本アミューズメントマシン工業協会の登録商標であるJAMMAマークを次の条件により表示するものとする。
5．1　表示方法　エッジコネクターにはJAMMAマークの表示シールを貼る。
　メイン基板にはJAMMAマークのシルク印刷をする。
5．2　表示場所　エッジコネクターは部品面1番端子付近。
　メイン基板は部品面エッジコネクターの付近。
5．3　表示寸法及び色　表示シールの大きさ、色については、図4の通りとする。
　メイン基板については、図5の通りとする。
5．4　表示することのできる者の資格
　社団法人日本アミューズメントマシン工業協会の正会員及び、社団法人日本アミューズメントマシン工業協会より使用許諾を受けた者とする。

6．その他
6．1　画面の表示方向　モニターに映し出される画像は、メイン基板上のディップスイッチで180°反転可能な機能を有することが望ましい。
6．2　コントロールパネル
6．2．1　位置　図6
6．2．2　使用優先順位は、プッシュスイッチ1、プッシュスイッチ2、プッシュスイッチ3とする。
6．3　制定外　本規格で制定していない事項については、電気用品取締法の技術規準を準用する。

表1　エッジコネクター端子の配列

半田面	端子番号		部品面
ＧＮＤ	A	1	ＧＮＤ
ＧＮＤ	B	2	ＧＮＤ
＋５Ｖ	C	3	＋５Ｖ
＋５Ｖ	D	4	＋５Ｖ
−５Ｖ	E	5	−５Ｖ
＋12Ｖ	F	6	＋12Ｖ
誤挿入防止キー	H	7	誤挿入防止キー
コインカウンター　２	J	8	コインカウンター　１
コインロックアウト２	K	9	コインロックアウト１
スピーカ　（−）	L	10	スピーカ　（＋）
オーディオ　（ＧＮＤ）	M	11	オーディオ　（＋）
ビデオ　ＧＲＥＥＮ	N	12	ビデオ　ＲＥＤ
ビデオ　ＳＹＮＣ	P	13	ビデオ　ＢＬＵＥ
サービス　スイッチ	R	14	ビデオ　ＧＮＤ
チルト　スイッチ	S	15	テスト　スイッチ
コイン　スイッチ　２	T	16	コイン　スイッチ　１
スタート　スイッチ　２	U	17	スタート　スイッチ　１
２Ｐコントロール１　ＵＰ	V	18	１Ｐコントロール１　ＵＰ
２Ｐコントロール２　ＤＯＷＮ	W	19	１Ｐコントロール２　ＤＯＷＮ
２Ｐコントロール３　ＬＥＦＴ	X	20	１Ｐコントロール３　ＬＥＦＴ
２Ｐコントロール４　ＲＩＧＨＴ	Y	21	１Ｐコントロール４　ＲＩＧＨＴ
２Ｐコントロール５　ＰＵＳＨ１	Z	22	１Ｐコントロール５　ＰＵＳＨ１
２Ｐコントロール６　ＰＵＳＨ２	a	23	１Ｐコントロール６　ＰＵＳＨ２
２Ｐコントロール７　ＰＵＳＨ３	b	24	１Ｐコントロール７　ＰＵＳＨ３
２Ｐコントロール８　スペア	c	25	１Ｐコントロール８　スペア
２Ｐコントロール９　スペア	d	26	１Ｐコントロール９　スペア
ＧＮＤ	e	27	ＧＮＤ
ＧＮＤ	f	28	ＧＮＤ

１Ｐコントロール８、９及び２Ｐコントロール８、９は入力とする。

図1　メイン基板接触部の寸法

部品面
誤挿入防止キー溝
単位（mm）

図2　メイン基板の寸法測定箇所

長さ
幅
高さ

図3　ビデオ出力信号

映像信号
同期信号

図4　JAMMA表示シール

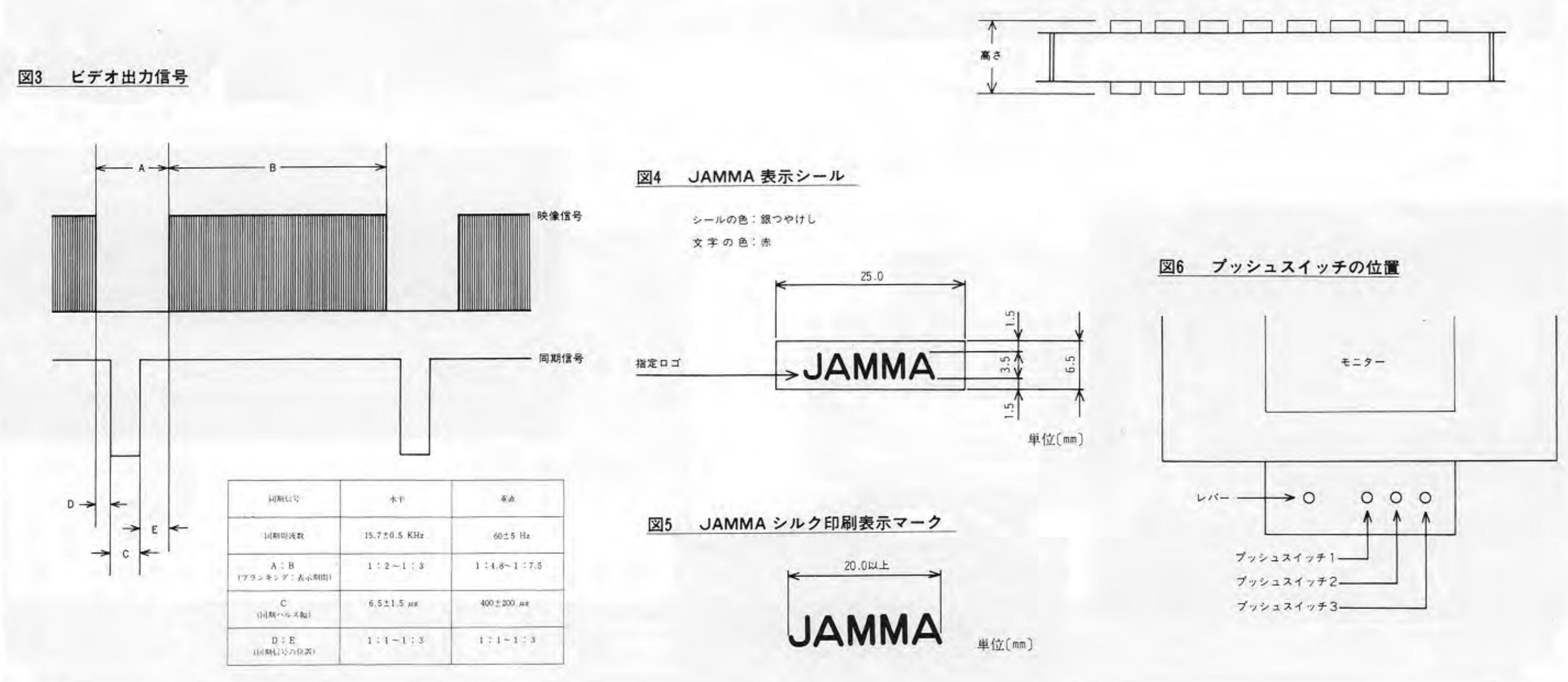
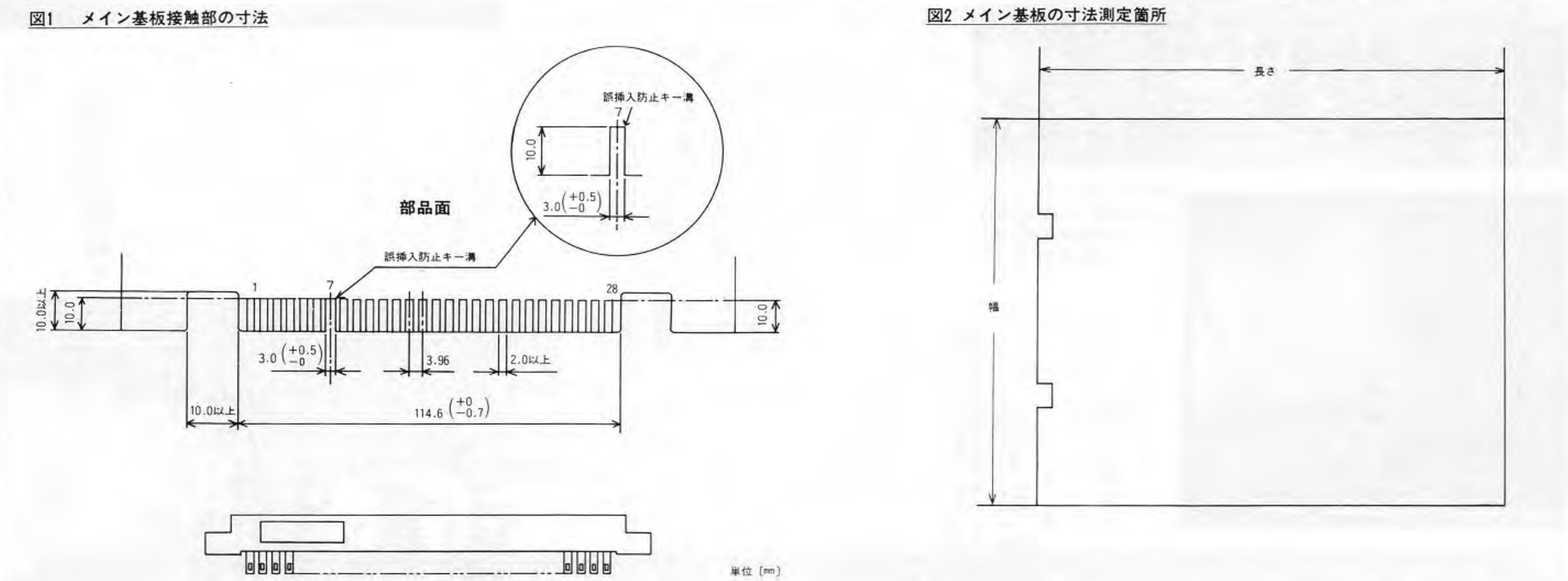
シールの色：銀つやけし
文字の色：赤

JAMMA
単位（mm）

図5　JAMMAシルク印刷表示マーク

JAMMA
単位（mm）

図6　プッシュスイッチの位置

モニター
レバー
プッシュスイッチ1
プッシュスイッチ2
プッシュスイッチ3

姫路セントラルパーク
絶叫機7月導入
10周年リニューアル飾る

　姫路セントラルパーク（兵庫県姫路市、姫路セントラルパーク㈱経営）では、開園十周年を機に園内の大幅なリニューアルを進めており、そのメイン施設となるスイスのボリガー・アンド・マビラート（B&M）社製インバーテッド（宙吊り）コースター「ディアブロ」が、七月十四日オープンする運びとなっている。
　同機は川鉄商事を通じて導入された日本初登場のぶら下がりコースターで、同園の直営となる。総工費は二十億円。「ディアブロ」はスペイン語で〝悪魔〟を意味する。
　スキー場のリフトのように車両がレールに吊り下げられ、乗客はイスに座るが足は足場がないので宙に浮いた状態になる。高さ三十四㍍まで引き上げられた後、車両が振り回されるように宙返りやスクリュー回転をしながら、全長七百九十四㍍のコースを一分十五秒で疾走。最高速度は毎時七十八・二㌔㍍。最大重力負荷は四・九Gだが、途中で宙返り直後に一瞬ゼロGの無重力状態になる部分もある。車両は四人横並び座席が八つ連結され（定員三十二名）、二編成で運転。座席は背もたれにアームおよびヘッドレストが付いており、握り棒付きU型ハーネスと安全ベルトで乗客を固定する。利用料金は千円。
　なお同タイプのコースターの一号機は九二年、米国イリノイ州のシックスフラッグス・グレートアメリカに「バットマン」の名称で設置されており、これと同じコースを「ディアブロ」にも使用している。
　同園のリニューアルは昨年十二月に第一期が終了し、ジェットコースターや回転式などの遊園施設六機種を新設。第二期は従来の遊園施設十機種を撤去し、サノヤス・ヒシノ明昌製のメリーゴーランドなど三機種を含む計五機種と三店の飲食店を三月十九日オープンしている。そして「ディアブロ」の導入により、総額四十億円をかけた一連のリニューアル事業が完了することになる。

「ディアブロ」と同タイプのインバーテッドコースター

論潮
高すぎる物価

　政府はとりあえず公共料金の値上げを年内凍結し、物価の値下げにも取り掛かると言う。結構なことと手離しで喜べないのが、いつも政治から見離されている一般の国民で、好意的に受け取る向きはほとんどいない。その理由こそが掘り下げて検討されるべきである。
　一ドル百四円という為替相場が妥当かどうかという議論は別にして、日本は米国の二倍以上という物価の差が何年も放置されてきた。住宅事情に至っては、白けてしまって「うさぎ小屋」という比喩さえ最近は聞かれなくなるほど、日本の住宅は貧しい。それでも貧困にあえぐ（貧富の差が激しい）東南アジア諸国よりもまだまし、と見ているのだろうか。日本では変な中流意識が強いため、大多数の国民が怒り出すところまで至っていない。
　東京都が最近、全国の外資系企業に世界都市・東京の魅力についてアンケートを実施したところ、「物価や家賃が高い」、「空港も遠い」、「許認可が複雑」などと厳しい評価が相次ぎ、つまるところ「東京は世界で最も暮しにくく、働きにくい都市」という結果になったという。その内容はたぶん真実に近いし、これほど不利益な結果をあえて発表した東京都当局も偉いと思う。しかし、問題は東京だけで解決できるものではなく、全国に及んでいる。
　郵便代の値上げは今年何年ぶりかで実施されたが、値上げ幅は大きく（本紙のような第三種郵便物は四割値上げとなった）、このため香港のメールサービス会社を経由して国内に送ったほうが安く済む、という現象が生じている。もちろん日本が世界中でも最も高い郵便料を設けているからである。また、国内の宅配便業界は今回の郵便料値上げにより、一段と取扱い量が増えると歓迎している。
　こうした国民生活に直接重大な影響を与える公共料金の値上げは、よほど慎重でなくてはならないが、これまで安易に過ぎた。従って、公共料金値上げは凍結ではなく撤回ぐらいが望ましい。

SNK本社と営業部門移転

　㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、川崎英吉社長）では、開発部門が新自社ビル「SNK・R&Dセンター」（本紙第468号参照）に移転したのに伴う他の部門の移転を三月十六日に行なった。移転部門は次のとおり。所在地、電話番号などは従来と同じ。
　本社（旧開発ビル）＝社長室、法務部、人材開発部、監査室、総務部、財務部、海外部、商品部、販売部、コンシューマ部、購買部、電算室。
　本社分室（旧本社ビル）＝営業本部、広報課など。
　なお同センター・ビル一、二階にあるロケは「ネオジオランド江坂二号店」と名付けられた。

テクモ
名古屋と福岡に営業所開設

　テクモ㈱（本社東京、柿原彬人社長）は五月十二日、営業担当だった名古屋営業所を販売担当に変更、新たに販売拠点として福岡営業所を設置した。
　名古屋営業所＝名古屋市東区東桜一丁目九の二十六、一光パーク栄ビル、☎（〇五二）九五三―八六九五、今井正所長。
　福岡営業所＝福岡市博多区東比恵二丁目十二の十二、☎（〇九二）四五二―六七八九、笠井勇二所長。

ゲーム音楽CD
ナムコVOL12
「ギャラクシアン3」を収録

　ナムコのシューティングゲーム施設「ギャラクシアン3プロジェクトドラグーン・シアター6」のゲーム音楽CDが、ビクターエンタテイメントから「ナムコゲームサウンドエクスプレスVOL12」として、五月二十一日発売となった。
　これは同ゲームプレイ中に流れる十五曲の音楽を収録。ビートフォークが演奏。価格千五百円。

コナミ
管理本部に広報室新設

　コナミ㈱（本社東京、西村靖雄社長）は四月二十六日、①社長室を新設、②管理本部に広報室を新設（十六日付）、③開発本部にシカゴ開発センターを新設するとの機構改革を発表した。
（4月16日）広報室長、桜井美紀氏。
（4月26日）社長室長、緑川正弘氏。

事務所移転

　㈱バレックス＝東京都渋谷区神宮前四丁目十六の十二、青山レジデンス、☎三四〇五―八一二五、紺野綏人社長。

営業所開設

　㈱アーク・埼玉営業所＝埼玉県川口市芝樋ノ爪一丁目七の五十五、☎（〇四八）二六八―一八六八、三浦良一所長。

「スペイン村」(三重・磯部)のテーマパーク、滑り出し好調

賑わうパルケエスパーニャ
開園25日目で入園50万人に

大きく4つのエリアに区分し 6機種はすべて大規模な施設

三重県の的矢湾に臨む磯部町に四月二十二日オープンした「志摩スペイン村」(㈱志摩スペイン村経営)は好調な滑り出しを見せており、テーマパーク「パルケエスパーニャ」の入園者数は、開園二十五日目の五月十六日に早くも五十万人を突破した(スペイン村全体の経緯、概要は本紙前号参照)。

同園オープン日の入園者数は一万一千人で、その後平日は約一万二千人、土・日曜日は平均一万五千人前後で推移している。しかしゴールデンウィークに入った四月二十九日からは二万五千人以上と急増。さらに五月に入ると三万六千人以上に増え、五月三日には現在までの一日最高入園者数となる五万三千五百人を記録した。同園では年間入園者数三百万人を見込んでいるが、予想を上回るペースとなっている。なお中部圏からの来園を主に予想しているが、今のところは近畿圏の客のほうが多いそうだ。

「パルケエスパーニャ」はスペインをテーマとし、三十四万平方㍍の敷地に約六十種の施設(延べ床面積約四万五千平方㍍)が設置されている。

園内は「シウダード」(都市)、「ティエラ」(大地)、「マール」(海)、「フィエスタ」(祝祭)と四つのエリアに分けられ、それぞれテーマに沿ったアトラクションおよび建物などを設置。遊園施設のうち屋外型は「フィエスタ」エリアに集められ、同エリアは都市型遊園地タイプのゾーンとも言える。屋内型のアトラクションは、各エリアにバランスよく配置されている。遊園施設、アトラクションのほとんどにスポンサー(計二十数社)が付いている。

なお同園のキャラクターは、ミゲル・セルバンテス著「ドンキホーテ」をモチーフに、動物たちが冒険を繰り広げるという設定による独自のものを七種作り上げており、その中心は犬の〝ドンキホーテ〟となっている。

上の写真は「アドベンチャーラグーン」。ボートの後方にある洞窟がダークライド部分の出入口で、右はその屋内の一場面。左は同園のキャラクター

©SHIMA SPAIN VILLAGE CO.,LTD

屋内コースター「幻のイベリア超特急」の建物外観はスペインの宮殿をデザイン(上)。左は走行のようす

遊園施設は13種類を設置 うち過半数は海外製導入

遊園施設などのアトラクションは約十五施設あり、うち屋内型アトラクション六施設がいずれも大規模で、内外装に凝っていることが特徴。その主な内容は次のとおり。

「アドベンチャーラグーン」＝同園最大規模の施設(面積約四千八百平方㍍)で集客のメインとなっている。石油化学やエネルギープラントを手がける東洋エンジニアリング初の遊園施設で、関連会社のフューチャリストライド&ショーの基本構想により、米国ライド&ショー社などがライド部分を担当した。

これは十六人乗りボートが屋外の池と屋内の水路を進むもの。海洋冒険旅行をテーマに乗り場となっている巨大な難破船の中では、ロボットの鳥が動きさえずる演出などがある。屋内では、かつてのスペインの港町や戦争の風景、幽霊船、亡霊の出現などのシーンが展開。水路全長約五百九十㍍。所要時間約十一分。利用料金五百円。

上の写真は同園キャラクターによるパレードにて。背後の白い建物は「ミュージカルサーカス」で、下の写真はその内部でのステージのようす

「ミュージカルサーカス」＝大小数百の動物ロボットが繰り広げるファンタジックな森の冒険物語。電通が製作し、サノヤス・ヒシノ明昌が移動式客席を担当。施設面積は約二千二百平方㍍。

四つの円形ステージがあり、定員六十人の円形客席(計三つ)が、一ステージが終わると下降し、水平移動後上昇して次のステージの前に移動するという独特の方式を採用。ステージでは3D映像を映し出すシーンもある。所要時間十二分。利用料金五百円。

「ドンキーズシェリー」＝シェリー酒工場で酔っぱらったロボットのロバたちが踊り狂うという設定のダークライド。電通が製作。泉陽興業がライド部分、電通プロックスが映像などを担当。

上の写真は酔ったロバが踊るダークライド「ドンキーズシェリー」の一場面。右の写真は周遊列車「フィエスタトレイン」で、扇状に広がるバーで遮断された踏切を走行中のようす

酒だるをデザインした四人乗りライドが全長百九十㍍のレール上を走行。ショーや映像のほか、途中で酒だるが崩れ落ちてきたり、ロバが襲いかかってくるシーンもある。所要時間三分五十秒。利用料金五百円。

遊園施設ゾーンを含め園内を屋内タイプのアトラクション

写真は上下ともフィエスタエリアの遊園施設。上は「フライングドンキホーテ」「スウィングサンタマリア」など、下は「ガウディカルーセル」や「グランモンセラー」の乗降部分とコースの一部

左の写真はダークライド式シューティングゲーム施設「アルカサルの戦い」の外観と乗降部分、レーザー銃で狙うターゲットの一場面にて

「幻のイベリア超特急」＝バルセロナ郊外からマドリードまでの風景の中を疾走する屋内コースター。電通が設計製作。コースターは三精輸送機製。音響などは電通プロックスが担当。全長約四百九十㍍のコースを最高毎時五十二㌔㍍の速度で走行するが、途中で一時停止しショーを見る場面もある。車両は六両連結で定員二十四人。所要時間約四分二十秒。利用料金五百円。

「アルカサルの戦い」＝ダークライド式シューティング施設で泉陽興業製。古城の中の円形ステージに設けられた悪い騎士たちを、その周囲を回る座席から光線銃で撃退していく。所要時間は約四分。利用料金四百円。

「カンプロン劇場」＝現在のスペインを紹介する映像館。カナダのアイマックス社製映像システムを使い、電通プロックスが担当。スペインの姿を紹介する。

以上が屋内型アトラクション。屋外型遊園施設は七機種あり、すべて川鉄商事を通じて導入された。

ドイツのマック社製「グランモンセラー」＝岩山や池などを疾走する全長八百十五㍍のローラーコースター。二人乗り車両を八両連結で定員十六人。利用料金五百円。

同「スプラッシュモンセラー」＝水路全長約四百五十㍍の急流滑り。ボートは四人乗り。利用料金五百円。

「グランモンセラー」と「スプラッシュモンセラー」(右)のコースは一部で重なり合う

右は「グランモンセラー」車両

米国チャンス社製「ガウディカルーセル」＝馬六十二頭を設けた直径約十五㍍のメリーゴーランド。所要時間四分で利用料金三百円。

同「フィエスタトレイン」＝フィエスタエリアのレール走行式周遊列車。コース全長約七百㍍。定員は大人四十二名。利用料金三百円。

オーストリアのワグナービューロー社製「フライングドンキホーテ」＝定員百名の円形キャビンが回転し四十五㍍まで上昇する展望施設。所要時間五分。利用料金五百円。

イタリアのザンペルラ社製「スウィングサンタマリア」＝定員五十四名の振り子式スリルライド。利用料金三百円。同「アミーゴバルーン」＝八つの気球型乗物が回転。定員三十二名。利用料金二百円。

このほかカーニバル機十二種を設置した「カーニバルハウス」(面積約七百七十平方㍍)、一階にアーケード機九台と二階にメダルゲーム機二十一台を設置したゲーム場「カジノハウス」(二フロアで約二百六十平方㍍)がある。また電通、乃村工芸社、電通プロックスの共同担当による博物館「ハビエル城」にも人気が集まっている。

上の写真は入園ゲートから続く飲食・ショップモール「エスパーニャ通り」の出口部分で、右側の角の建物1－2階が「カジノハウス」。左下はその内部にて。右下の写真は「カーニバルハウス」のようす

ヨーロッパAM通信

AMゲーム充実　春のイタリア展

今年もコピー基板摘発がトピック

【本紙特約ヨーロッパ駐在通信員、マーチン・ディムジー】イタリアの「春のエナダ」（Enada Primavera94）（リミニ、三月十七―二十日）は、六回目を迎え一段と充実した。代理出展を含めイタリアから百三十社、海外から五十社が出展、一万八千平方メートルの会場に千台以上の機械が展示された。来場者九千二百人のうち、外国から六百人が訪れた。そのうち最も増加したのは、欧州中部および東部からの来場者だった。

イタリアには八十五のメーカーがあり、三千七百五十のオペレーターが二千百五十ヵ所のゲーム場を運営している。設置されている三十万台の機械のうち、TVゲーム機は十九万台、フリッパー四万台、ジュークボックス二万台、その他五万台となっている。業界の年間売上高は一億九千二百万ドル相当とされており、輸入三千三百万ドルに対し、輸出は一億二千六百万ドルと見られている。なおイタリア人はAM機で年間二億五千八百万ドル消費している。

ショーの主催者は、ボローニャ国際空港と展示場の間を結ぶシャトルバスを用意したし、来場者のための宿泊案内も行なった。とくに家族ぐるみで参加する業界人に向けて、これらのサービスには力が入れられた。

まだ歴史の浅い催しではあるが、国際的な展示会として早い時期から充実してきた。これはショーの主催者たちが独自の性格づけをし、その存在意義をうまく印象づけることに成功したからと見られている。

今回の「春のエナダ」の特徴は、自動車やバイクのレースものが流行しており、完成品タイプの大きなモニターを使用したのが多かったのと、テーマのはっきりしたフリッパー、ビリヤード人気の上昇、そしてイタリア全体の経済状況にもかかわらず楽観ムードが漂っていること、などが挙げられる。

総選挙により新しい秩序が生まれ、社会全般がよくなることで業界も好転するのではないか、という期待も多い。しかしながら、総選挙の結果イタリアの変化はそう進まず、さらに年月が必要だとされている。

PC基板の不足

イタリアの業界団体、SAPARのロレンツォ・ムシッコ会長は、イタリアが陥っている経済危機と、バーなどのシングルロケに必要なPC基板の不足という二点が、業界にとってマイナス要素になっている、と語った。

同氏は、ゲームの開発メーカーの多くが家庭用ソフトか、業務用では完成品タイプの開発に集中しており、PC基板市場を小さくしている、と語った。このことはキャビネット市場にも少なからず影響を及ぼしている。しかし、イタリアではとくにTVドライブゲーム機など、完成品タイプのキャビネットの供給に意欲的な会社も出てきた。

ナポリに本社のあるゼネラルゲーム社は、SNK「ネオジオ」システムをオペレーターに供給するという方法で、活路を見い出してきた。「ネオジオ」供給での同社の成功と、人気の高いゲームを揃えていることが、イタリアではとくに大きく評価されているが、それは市場全体にPC基板が不足していることと関係があるようだ。

コピー基板がPC基板不足の原因と見る人は多いが、反対にコピーが解決してくれると見る人もいる。この大きな問題は再びイタリアで露出し、この展示会でもコピー基板の押収が行なわれるなど（出展社のうちインピューロペックス社について捜査があった。本紙第471号「海外の話題」参照）、人びとに大きな衝撃を与えた。

フリッパーはイタリアで人気を得つつあるが、これはTVゲームのPC基板不足と、ここ数年フリッパーが人目を引くデザインを採用してきたことから、至るところで人気を復活させてきたためである。

ジュークボックス、キディーライド、テーブルサッカー、電子ダーツ、さまざまなノベリティゲームなどは、市場での位置を確保している。新技術のVRゲーム機は、いくつかの出展社によって紹介された。ビデオジュークボックス、カラオケジュークも注目され、自動販売機は重要な役割りを演じ続けている。

ビリヤードも拡大しつつあり、フリッパーと異なりイタリアのメーカーによって大量に供給されている。こうしたビリヤード、プールテーブルの重要性は、「春のエナダ94」に伴うセミナー「ビリヤードの再発見――未来をつかむもの」でも強調された。

スペアパーツ、付属品の分野もイタリアでは重要である。SAPARは、ギャンブル機を除くあらゆるタイプの新ゲームのプロモーションに意欲を示しており、オペレーション収入の増加に結びつくと考えている。

ゼネラルゲーム

出展社のうちゼネラルゲーム社は、二個のモニターを持つ二人用キャビネット「ラ・グランデ・スフィーダ」を出品した。同社によると、一個のモニターしかない二人用キャビネットよりも、この二個のモニターキャビネットのほうが、古いゲームを入れていたとしても、収入がよいとのこと。

同社は「ネオジオ」ゲームとして、「スーパーサイドキックス（得点王）2」、「カルノフズ・リベンジ」、「スーパースパイクス2」（スーパーバレー94）や、「トップハンター」、「ワールドヒーローズ2」、「グルリン」を紹介した。

テクノプレイ社は、セガ社「バーチャファイター」、「デイトナUSA」、「ジュラシックパーク」、「エイリアン3―ザ・ガン」、ALG/アタリ社「ドラッグウォーズ」、「シュートアウト・アト・オールドツーソン」、ジャレコ「F1スーパーバトル」、データイーストフリッパー「トミー」、そしてダイナモ社のエアホッケー「コメット」、ハリーレビー社プッシャー「トロピカーナ」、「フリッパーウィナ」など出品した。

エレットロノロ社は英国バーチャリティ社のVRゲーム機「サイバーベース1」のほか、セガ社「バーチャレーシング」、カプコンの「スーパーストIIターボ（エックス）」、「ダンジョンズ・&ドラゴンズ」、ストラータ社「ドライバーズエッジ」、プリミア社フリッパー「ワールドチャレンジサッカー」などを出品した。

エルマック社は、「パックマン」タイプの図柄を用いた「パックピープル」を出品した。これはTVポーカー機であり、輸出用とされている。同社は台湾製「ロード・オブ・ガン」なども紹介している。

ディコマ社はデータイースト「トミー」、ミッドウェー社「ポパイ」などのフリッパーと、ステラ社製キャビネットを出品した。

マルシーロ社は「ボウリンゴ」、NSMローエン社のジュークボックス、光線銃ゲームを出品。ノボマチック社は、閉鎖したアルピンG社の「ピストルポーカー」など紹介した。ダイナのTVポーカー「トップゲーム」、「ロイヤルボックス」などは、ビデオタイム社から出品された。

(Martin Dempsey)

右側上の写真はゼネラルゲーム社「ラ・グランデ・スフィーダ」と（左から）マリアロゼルタさんとトルナトール氏。下はジャレコ「F1スーパーバトル」と英国子会社のレフトリー氏

左側上の写真はテクノプレイ社の小間でセガ社「バーチャファイター」など。下はリミニゲームズ社が展示したドライブゲーム機で、52インチ投影スクリーン利用の大型キャビネット

マスターゲームズ社のドライブゲーム機「トラックレース2」

ビッグな興奮、ゾクゾク登場!

The Future Is Now
SNK

NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

株式会社 エス・エヌ・ケイ
SNK CORPORATION

本　　社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)3311(大代表)
本社販売 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
東京支店 〒160 東京都新宿区新宿5-15-5(新宿三光町ビル8F) TEL.03(3351)8222 FAX.03(3351)8120
仙台支店 〒983 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
名古屋支店 〒465 愛知県名古屋市名東区陸前町3001 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
福岡支店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. PHONE.06(339)5577 FAX.06(338)7175

NEO29
MULTI VIDEO SYSTEM 4SLOT TYPE
●ブラウン管:29インチCRTカラーモニター●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:120W●重量:108kg●外形寸法:幅715×奥行958(コンパネ含む)×全高1,440mm

NEO CANDY29
JAMMA SPECIFICATIONS 29-INCH TYPE
●ブラウン管:29インチCRTカラーモニター●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:120W●重量:108kg●外形寸法:幅715×奥行958(コンパネ含む)×全高1,560mm

NEO25
●ブラウン管:25インチCRTカラーモニター●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:120W●重量:89kg●外形寸法:幅630×奥行850(コンパネ含む)×全高1,368mm

NEO19
●ブラウン管:19インチCRTカラーモニター●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:100W●本体重量:60kg●外形寸法:幅520×奥行646×全高1,340mm※キャスター付で移動にも便利なアップライト台(オプション)取り付けの場合、全高が1,490mmとなります。

NEW
NEO CANDY25
●ブラウン管:25インチCRTカラーモニター●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:120W●重量:89kg●外形寸法:幅630×奥行850(コンパネ含む)×全高1,488mm

※掲載写真は試作品です。商品の外観及び仕様は、実物と若干異なる場合があります。※表示価格は消費税を含みません。

映画とCD-ROMゲームソフトで

セガ社とMGM

共同開発、供給するとの提携

セガ社の米国家庭用子会社、セガ・オブ・アメリカ社（本社カリフォルニア州レッドウッドシティー、トーマス・カレンスキー社長）と、米国映画会社のメトロ・ゴールドウィン・メイヤー社（MGM、本社ハリウッド、フランク・マンキューゾ会長）は四月二十七日、TVゲームソフトの開発と映画制作を共同で進めることになった、と発表した。

両社の提携はTVゲーム、映画の両分野が合体して、将来のマルチメディア時代でのソフト作りに強力な本拠地を築くという先例作りになる、と説明されている。この提携は非独占ベースながら両社が投資、ゲームソフトの共同開発、映画やテレビ番組の共同制作を進め、MGM／セガのタイトルで供給していく、という内容。MGM系のMGM映画社、ユナイテッド・アーチスト（UA）映画社から九五－九六年中にレリースされる劇場映画の中から、MGM／セガはいくつか選択し、それらの映画に基づくゲームソフトを共同開発するところから始める。

これらのゲームソフトはCD－ROMタイプで「セガCD」用、また今秋発売予定の「ジェネシス」用アダプター「ジェネシス32X」および32ビット機「サターン」用にそれぞれ開発される。CD－ROMソフトに映画のシーンを採用しやすいこと、家庭用CD－ROMゲームでセガ社が米国で先行して市場を拡大したこと――が、今回の提携につながった。

両社の合意によると、一年以内に少なくともCD－ROMソフトを二タイトル発売する予定で、すでに両社間で具体的な共同開発が進められるとのこと。また一方で、セガ社はMGM社系映画制作に参加するなど、映画やテレビ番組の共同制作を進める予定。これらゲームと映画は、将来普及するCATVでのソフト供給にも威力を発揮することになる、と期待されている。

タイムワーナー社が

アタリゲームズ統合へ

競争力強化を目的に構想を発表

ATARI GAMES

米国タイム・ワーナー社に属するアタリゲームズ社、テンゲン社、タイムワーナー・インターラクティブ・グループ社が「タイムワーナー・インターラクティブ社」として統合される見通しである。これは四月十一日付で、タイムワーナー・インターラクティブ・グループ社が明らかにした構想で、近い将来さらに具体的な発表が行なわれると見られている。

アタリゲームズ社は七二年に設立された旧アタリ社が八四年に家庭用アタリコープと分割された業務用TVゲーム機メーカー。子会社として米国と日本にそれぞれ家庭用のテンゲン社を擁している。アタリゲームズ社、米国テンゲン社の社長は中島英行氏で、日本のテンゲン社社長は松永一夫氏。またタイムワーナー・インターラクティブ・グループ社は、最近CD－ROMソフトの開発メーカーとして設立された。

タイムワーナー社としては、パソコン用CD－ROM、セガ社家庭用、任天堂家庭用にそれぞれ対応する家庭用ソフト、そして業務用TVゲーム機を統合的に展開していくことで、市場競争力を強化するのが今回の構想の趣旨だ、とタイムワーナー・インターラクティブ社のジェフリー・ホームズ会長（タイムワーナー社副社長）は説明している。

発表の中で、業務用TVゲーム機の新製品として、ACME94で披露した「ティーメック」のほか、「プライマル・レイジ」、「メタル・マニアックス」の名前が掲げられた。しかし、五月中旬現在、まだ具体的な統合は進められていない。

米アクレイム社

業務用に初参入

セガ社「タイタン」用開発

家庭用TVゲームソフトで伸ばしてきた米国アクレイム・エンタテイメント社（本社ニューヨーク州グレンコーブ、ロバート・ホームズ社長）は四月七日、セガ社の業務用32ビット基板「タイタン」のソフト制作に入ると発表した。これによりアクレイム社は初めて業務用に本格参入することになる。

アクレイム社はこれまで、WMS社系ウィリアムズ／ミッドウェー社の業務用TVゲームを、許諾を受けて家庭用で展開し、業績を大きく伸ばしてきた。しかし、このほどWMS社との契約が終了、WMS社自体が家庭用に参入することになったため、アクレイム社の業務用参入が決定的となったもの。アクレイム社はこれまでセガ社「ジェネシス」、任天堂「SNES」用にアクレイム、LJN、フライングエッジ、アリーナのレーベルでゲームソフトを展開しており、ソフトの種類も多い。

セガ社の業務用32ビット基板「タイタン」は、カートリッジ形式のゲームソフトを受け入れるシステム基板として、年内発売を予定している。アクレイム社はその米国での最初のライセンシーとなったもの。同社によると、「タイタン」用の最初のソフトは近い将来公開される劇場映画をベースにしたものになる、とのこと。

アクレイム社は「タイタン」用だけでなく、セガ社家庭用「ジェネシス32X」、「サターン」にもゲームソフトを供給することで、セガ社と合意している。

ブラジルでもコピー基板で

2社摘発し押収

トップウェイ社とヤン社

ブラジルは中南米でメキシコに次ぐコピー基板市場と見られているが、コピー基板追放をめざす日米の国際機関、AAGによるとこのほど初めてブラジルのコピー業者の摘発を実現することができた。

AAGによると、四月二十六日、サンパウロの警察DEICは、業務用TVゲーム機のコピー基板を販売していた二社を捜索した。摘発されたのはトップウェイ・コマーシャル社（本社サンパウロ、ヨン・パク社長）とヤン・カンパニー（本社サンパウロ、ウィルソン・ヤン社長）で、偽造基板十枚が押収された。押収基板の内わけなどは明らかではない。

トップウェイ、ヤンの二社はブラジルの展示会、SALEX93に出展したほか、SALEX94（サンパウロ、八月四－六日）の出展社に名を連ねているほどの会社で、TVモニターなどを扱っている。

AAGラテンアメリカ地区調査官、リーン・トライアル氏は、今回の摘発はオリジナルメーカーによるブラジルでの初の積極的なコピー対策の実現であり、これらコピー基板の輸入、販売を断ち切るため、さらにブラジルの捜査当局と計画を立てている――と述べている。

旧「ビルボード」以来

米国AB百周年

11月に記念号発行の予定

遊園地、テーマパーク、VRゲーム、シミュレーター、ファミリーファンセンターなど広くカバーする米国の業界紙「アミューズメントビジネス」（AB）が、今年十一月に〝百周年記念号〟を発行する。

一八九四年十一月に創刊された「ビルボード・アドバタイジング」が、一八九六年に「ザ・ビルボード」と改称。一九六一年に、「ビルボード」が音楽レコード専門紙となって、別に「AB」が発行されるようになった。もともと「ビルボード」は、遊園地、アーケードなどもカバーしており、従って「AB」が分離したので、〝百周年〟となる。発行所は現在、米国BPI社となっている。

米国－IGBE94

日系3社も出展

シグマ、ユニバーサルなど

米国の春のギャンブル機器展、「インターナショナル・ゲーミング・ビジネス・エキスポ（IGBE）」が四月二十六－二十七日、ラスベガスのMGMグランドホテルで開かれ、カジノなどさまざまな賭博、宝くじに関連する機器が出展された。

日系の出展社は、シグマゲームズ社（本社ラスベガス）、ユニバーサル・ディストリビューティング・オブ・ネバダ社（本社ラスベガス）、イーグル系のラムスター社（本社デンバー郊外）。カジノ用スロットマシン、TVポーカーなどのギャンブル機を出品した。

米国では連邦法でギャンブル機の製造、輸送など規制していることから、ギャンブル機はAM機とはっきり区別されており、業界や展示会もまったく別箇のものとなっている。

なお今年秋のギャンブル機展、「ワールド・ゲーミング・コングレス&エキスポ」は九月二十六－二十八日、ラスベガスで開催される。

フィルモアはACME'94のブンドラゲームズ社の小間で、こまやの「ミニ・チャンプ・ホッケー」を出品、注目された。上の写真は同機（左下）とフィルモアの森田登志喜社長とニューヨークのオペレーター、ビル・ジョンソン氏。フィルモアはこまや製品の輸出も業務に加えた。

ゲーム場市場12%大幅減 遊園地もマイナス成長に

「レジャー白書94」発表

日本人の余暇活動および余暇関連産業の現状分析、今後の見通しなどについて、九三年（平成五年）の調査結果をまとめた「レジャー白書94」が、㈶余暇開発センター（東京・霞が関、宮野素行理事長）から四月二十六日に発表された。それによると余暇市場全体はゼロ成長にとどまったが、ゲーム場は大幅縮小、遊園地は初めてのマイナス成長となった。一方家庭用TVゲーム市場は堅調な伸びを示した。ここではAM業界関連について、同白書の主な内容をまとめた。

「レジャー白書」は七七年以来、余暇開発センターが余暇に関する調査研究をまとめ、毎年この時期に発表してきているもので、今回で十八回目となる。

同白書は八十九種目の余暇活動を、①スポーツ（二十七種目）、②趣味・創作（三十種目）、③娯楽（二十種目）、④観光・行楽（十二種目）の計四部門に大きく分類し、各部門および種目ごとに細かい調査、分析を行なっている。

ゲーム場関係は娯楽部門の中の「ゲームセンター・ゲームコーナー」、家庭用TVゲーム関係は同部門の「テレビゲーム・ゲームソフト」、また遊園地は観光・行楽部門の「遊園地・レジャーランド」の種目となっている。

調査については全国十五歳以上の男女四千人を対象に、余暇への参加回数や使った費用などに関してアンケート方式で昨年十二月に実施。その結果、三千四百七十の有効回収数となり、これに同月現在の総務庁統計局の推計による十五歳以上の人口を掛け合わせて推計、分析を行なっている。これと同時に余暇関連業界の事業所へもアンケート調査し、経営動向を分析している。同白書はあくまで推計に基づくものであるため、現在の推計データとの整合性を図る意味で過去のデータの修正も行なわれている。

九三年の余暇市場全体については、市場規模が七十六兆九千三百七十億円で前年比〇・一%の伸びにとどまった。九〇年まで八%成長だったのが、九一年から急激に低下し続け、九三年はゼロ成長となった。

九三年の国民総支出（名目）は四百七十三兆千四百億円で前年比〇・六%増、民間最終消費支出（名目）は二百七十兆五千五十四億円で二・二%増といずれも低調だったが、余暇市場は昨年に続きこれをさらに下回った。

しかしそれらに占める余暇市場の割合はこの数年間変わっておらず、国民総支出の一六・三%、民間最終消費支出の二八・四%を占め、余暇活動が国民生活の一部として定着したことを示している。

同白書では、「バブル崩壊の影響で余暇への支出額（費用）は激減したが、参加人口は減っていない。これは人々が多種多様な余暇欲求を満たすため、限られたお金を値ごろ感を重視しながら配分しようとしていることを意味しており、日本人の余暇に主体性が強まっているとも言える」と分析している。

売上げ減、参加人口は増

ゲーム場の市場規模については四千二百七十億円で、前年（九二年）の四千八百七十億円に比べマイナス一二・三%と大きく減少した。これは娯楽部門の中で最も大きな落ち込みを示し、余暇全体の八十九種目中でも最下位から四番目の市場縮小率となった。

これまでの推移（**下のグラフ参照**）を見ると、新風営法施行の八五年から三年間は下降線をたどったが、八八年から回復に転じて急成長を続け、九一年にはそれまでのピーク時（八四年の三千五百二十億円）を上回り、初めて四千億円台に乗せた。さらに九二年は前年比一七・九%増と全余暇種目中三番目に高い伸び率を示し、五千億円を目前にしたが、九三年は六年ぶりにマイナス成長となった。

同白書では、「近年飛躍的に拡大してきたゲームセンター市場は、施設数が微増したものの全体の売上げは大きく落ち込んだ。クレーンゲームのブームが終わり、過当競争と同種施設のマンネリ化により各店の売上げは減少し、旧来の施設では三〇%減となったところもある。一方〝ミニテーマパーク〟としてハイテクゲーム機などを導入した新大型施設が話題を集め、SCや飲食店、カラオケなどと複合した例も多い」と解説している。

ゲーム場の参加人口（年間一回以上行なった人）は二千四百十万人（前年二千二百七十万人）で、前年比六・二%増加した。余暇参加人口に占める割合を示す参加率も二三・二%（前年二二・〇%）と増えている。

参加人口の参加回数（ゲーム場に行った回数）は年間平均十二・三回（前年十三・二回）で、一回当たりの平均消費額は七百六十円（同八百円）となった。ゲーム人口は着実に増えているのだが、九三年は回数、消費額ともに減少したという結果になっている。

参加人口を男女別、年代別に見ると（**次ページの棒グラフ参照**）、男女別の割合は男性五四%（前年五九%）、女性四六%（四一%）となっている。女性は九二年にクレーンブームで三〇%の大幅増となり、九三年も一八%増と増え続けている。

年代別の割合では十代、二十代が多く、男性の十代に集中しているのはこれまでと変わらない。女性は各年代で増えており、とくに十代と三十代での増加が目立つ。逆に男性は十代で少し増えたが、二十代以上はすべて減少した。

なおゲーム場の参加率を地域別で見ると、千葉県が最も高く、次いで神奈川県、以下京都、四国、東京の順になっている。

家庭用TVゲーム

一方、家庭用TVゲーム市場は六千五百五十億円で、前年比三・六%増となっている。ただしこの種目の市場規模推計については今回、過去にさかのぼって大幅に見直されており、これまでの推計に約千五百－二千億円を上乗せしている。その結果、前回まで九〇年から業務用市場を下回るとしていたのが、八五年以降常に上回っているという推計に変わった。

市場規模以外の参加の割合などは変更がなく、参加人口は二千九百九十万人、参加率は二八・七%でいずれも増加した。年間三十九回の参加回数と一万一千四百円の費用は少し減少した。

男女別の割合では男性五九%、女性四一%。年代別では男女とも各年代で一様に増加しており、全体的には前年と同じ傾向を示している。

家庭用TVゲーム市場について同白書は、「伸び率がやや鈍化した。ハードウェアの購入が一巡しソフトもヒット作が不足した。また中古ソフト販売店が全国二千店に増え、中古ソフト市場が急速に拡大して千五百億円市場と言われている。一方新ソフト開発費は増加傾向にあるが、一作の売上げ本数が減少し収支が厳しくなっている。次世代ゲーム機と称する高機能機に家電メーカーが参入し始めたが、最終的には面白いソフトを開発できるかどうかにかかっている」と分析している。

遊園地分野の市場

遊園地の市場は四千二百十億円（前年四千四百二十億円）で前年比四・八%減少し、これまで堅調に伸びてきたのが初めてマイナス成長となった。

参加人口は四千八十万人で前年比三%増、参加率は三九・二%（前年三八・四%）といずれも微増したが、年間の参加回数（三・二回）と消費額（一万八千六百円）はやや減少した。遊園地もゲーム場と同じような傾向を示している。

男女別比率は前年と変わらず、女性が五四%とやや多い。年代別では男女とも三十代が多い。男性は各年代で減少傾向を示したが、女性は二十代以外は増加している。

同白書では、「長雨と冷夏の影響で客足が遠のき、ウォータースライダーなどのプールでは入場者数が激減した。近年は施設が増えて消費者の選択肢が広がり、入園料の値上げも見られたことなどから、客単価も減少した」とし、「その中で八景島シーパラダイスは、入場無料で各施設ごとに利用料金を支払うシステムにより、施設を自由選択し気軽に楽しめるようにしたことなどが成功し、目標の三倍となる九百万人を集客した。スペースワールドも地域密着型のサービスを重視し、集客に成功」と分析している。

カラオケボックス

このほか関連業界としてカラオケボックス（ルーム）が娯楽部門に入っている。この分野の市場は五千五百三十億円で、前年比二〇%も増加し、ここ数年急成長を続けている。参加人口は五千八百十万人と前年比八・四%増となったが、参加率は二八・七%（前年五一・九%）に大幅減少。しかし年間平均参加回数は三十九回（前年三・四回）と激増し、年間消費額も前年比千円増の二万三百円となり、常連客が増えたことを示している。

男女別では男性が五四%とやや多く、年代別では男性二十代、女性十代の利用客が増えている。

同白書では、「施設数の増加に伴い一室当たりの売上げは減少し、店舗間格差も広がりつつある。また女性客の利用回数が減っている。カラオケ機器はLDが主流だが、省スペースのCD動画システム、通信カラオケへと移行する兆しを見せている。現在ルーム自体の収益性が見直され、レンタルルーム的な営業形態が模索され始めた」と解説している。

業界天気は一時回復予想

各業界の事業所への調査により分析した恒例の「業界天気図」によると、これまで「快晴◎」を続けてきた娯楽機器オペレーターが「一挙に不振に転じた」としている。天気記号は◎＝三〇－一〇〇%増の快晴、○＝一〇－二九%増の晴れ、◐＝九%増－五%減で曇り、◑＝六－二九%減で曇り時々雨、●＝三〇－一〇〇%減の大雨を意味する。

九三年実績→九四年見通しは、オペレーターが利用客、売上げ、利益とも●→◑、収支は◑→◑と横ばいを予想している。

遊園地（二百三ヵ所）は同三項目で●→◐、収支は●→●と今年も厳しい状況と見ている。

カラオケボックス（百十七ヵ所）は市場が拡大しているが、業者は同三項目とも●→●、収支は◑→◑と予想している。

九二、九三年実績、九四年予想の三年間の総合判断としては、オペレーターが◎→●→◑、遊園地が◑→●→◑、カラオケボックスが◑→●→●となっており、AM業界関連はいずれも深刻な状況を示している。

ただこの状況は他の余暇関連業種にも言えることで、同白書では「不況を反映し九一年に陰りを見せ、九三年にはほとんどの業種が悪化に転じた。ボウリング場だけがかろうじてプラスを保っている。バブル崩壊の影響をまともに受けるのが比較的遅かったレジャー業界であるだけに、たとえ景気が良くなったとしても業績が良くなるには少し時間がかかるものと思われる」としている。

余暇開発センター調べ

性・年代別余暇活動参加率の特徴（1993年）（%）

	全体	男女	10代	20	30	40	50	60以上
ゲームセンター・ゲームコーナー	23.2	25.2 / 21.2	72.4 / 47.0	54.5 / 46.2	32.3 / 33.0	14.3 / 10.5	2.2 / 3.5	1.0 / 1.3
家庭用ＴＶゲーム	28.7	33.8 / 23.7	79.5 / 49.1	57.1 / 39.8	46.3 / 38.6	31.8 / 17.3	7.5 / 6.4	4.5 / 4.3
遊園地	39.2	35.7 / 42.5	40.4 / 62.4	45.0 / 61.6	63.2 / 70.8	36.2 / 31.5	17.5 / 23.6	16.3 / 16.6

話題のマシン

ナムコの「リッジレーサー2」

2人用通信型で

アルュメ「まじかるスピード」も

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）からアルュメ㈱（本社東京、津行良明社長）開発のTVゲーム「まじかるスピード」が五月下旬発売になり、TVドライブゲーム機「リッジレーサー2」（2P）が、六月中旬に発売となる。

「まじかるスピード」は中央のふたつの〝場〟に出ているカードの数字と連続する数字のカードを上に重ねていくという二人用のトランプ遊び「スピード」をアレンジしたもの。

手前のボタンで〝場〟に出すカードを選び、奥のボタンで左右どちらに出すかを決める。手元のカードは左側の山から補充される。

同じプレイヤーが、同じ場に連続してカードを重ねた場合、相手の手持ちカードが表示される場所に〝使い魔〟が出現し、カードの補充が止まる。〝使い魔〟の出現数は重ねた枚数に比例する。

一人プレイはコンピューターより先にすべてのカードを出し終えるか、タイムアップ時に残り枚数がコンピューターより少なければステージクリア。三段階の難易度選択があり、全部で十七ステージ構成。二人対戦プレイや途中参加も可能。

幅六六㌢、奥行一〇八㌢、高さ一〇八㌢（看板含まず）。OP価格六十八万円。

リッジレーサー2

「リッジレーサー2」は、システム22基板を使ったTVドライブゲーム機「リッジレーサー」の改良版で二人用。前作のリアルなCG画像、操作系、難易度の異なる三種類のコース選択などはそのまま。

前作と異なるのは、車体が横滑りしやすくなり、ゲームが難しくなったこと。コースの背景が若干変わったこと。通信機能により最大で八人まで同時プレイが可能になったこと。

29㌅モニター二個使用。幅一三九㌢、奥行一六九㌢、高さ一九九㌢で、前作DX型よりも奥行が小さくなった。

また前作（DX型、SD型とも）を「リッジレーサー2」に改造する「リッジレーサー通信改造キット」も同時発売で、一シート分のOP価格十三万八千円。

まじかるスピード

サミーからプリミア社ピン

選手人形が演出

「ワールドチャレンジサッカー」

サミー工業㈱（本社東京、里見治社長）から米国プリミア社製フリッパー「ワールドチャレンジサッカー」が五月下旬発売となった。

これはサッカーのワールドカップをテーマにしたフリッパーで、予選を勝ち抜き、五勝を上げたチームがワールドチャンピオンに挑戦するという設定。プレイフィールド左上にサッカーゴールの模型があり、そこにボールが入るとドットマトリクス画面にゴールシーンのアニメを展開する。またゴールの後ろにはより小さいゴールの模型と選手の人形が配置されており、ゴールシーンのアニメに合わせて人形が小さいほうのゴールへボールをシュートするという演出がある。フィーチャーのひとつに〝チャレンジマッチラウンド〟というのがあり、そのラウンド中にボールをゴールへ入れると一試合勝ったことになり、五試合勝った後、三回ゴールに入れると優勝という設定。

OP価格五十七万八千円。

ワールドチャレンジサッカー

LED表示プライズ機

あみだくじ方式

バンプレスト「ジグザグアタック」

㈱バンプレスト（本社東京、杉浦幸昌社長）からプライズゲーム機「セーラームーンS・ジグザグアタック」が五月中旬発売となった。

これはドットマトリクス画面を使ったあみだくじで、横のラインが上から下へと流れていくのをくじのスタート地点を決めるボタンを押して止めるというもの。

横のラインが止まってあみだが完成すると、赤いドットが緑に変わりながら、あみだをたどっていく。三回のうち、当たりが一回の場合は景品カード、二回の場合は景品カプセル、三回の場合は景品カードと景品カプセルを払い出す。

幅五〇㌢、奥行五〇㌢、高さ一三五㌢。OP価格三十七万五千円。

セーラームーンS・ジグザグアタック

話題のマシン

賞金稼ぎたちのアクションゲーム

宇宙海賊と戦う

SNKのネオジオ「トップハンター」

〝ネオジオMVS〟ソフト「トップハンター」が、㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、川崎英吉社長）から近く発売となる。

これは同社〝100メガショック〟シリーズ最新作。宇宙海賊を倒して賞金を手に入れる賞金稼ぎ（バウンティーハンター）たちの活躍をテーマとした横スクロール画面のアクションシューティングゲーム。とくに優れた賞金稼ぎを〝トップハンター〟と呼んでいる。全部で五ステージあり、最後ステージを除く四つのステージを選択できる。三つのボタンを使用。二人同時プレイも可能。

1P側は自由に伸縮する腕を持つ男性〝ロディー〟を、2P側はチェーンソーを武器に持つ女性〝キャシー〟を操作し、パンチやジャンプアタックとともに、レバーとボタンの組合わせによる多彩な必殺技を駆使する。途中で出現する敵の乗物〝ロボビークル〟を奪うと、破壊力の大きな攻撃が可能となる。このほか数多くのアイテムやトラップが隠されており、パワーアップできる〝スーパーハンター〟にも変身可能。ゲームはライフとタイマーを併用した持ち時間制。カセット価格は未定。

トップハンター

ボールを釜に投げ入れ

汽車を走らせる

真砂「ホットポッポ」

真砂工業㈱（本社千葉県東葛飾郡、真砂幸男社長）からボール投げのアーケードゲーム機「ホットポッポ」が昨年十一月上旬以降発売となっている。

これは蒸気機関車の釜をかたどった開閉する穴にボールを投げ入れていくというもの。ボールが穴に入ると、上部ボックス内に設置された蒸気機関車の模型が、景品カプセルを押しながら登坂走行し、一定数以上ボールを投げ込めば、景品カプセルが坂の上から通路へ落とされる。落ちたカプセルはキャビネット手前の景品払い出し口まで転がってくる。

タイマー制で、残り時間をパネル表示。カプセルは百ミリと七十五ミリに対応。幅八五㌢、奥行一八〇㌢、高さ二一八・五㌢。定価百七万円。

ホットポッポ

機構、デザインを改良

フットボール投げ

トーゴ「アメリカンショット2」

㈱トーゴ（本社東京、山田數夫社長）からボール投げのアーケードゲーム機「アメリカンショット2」が三月下旬発売となった。

これはアメリカンフットボールをモチーフにしたもので、前作「アメリカンショット」のバージョンアップ版で、基本的なプレイ方法は前作と同じだが、機構面に改良が加えられ、デザインが新しくなっている。

実際のフットボールより小さ目のボールを、前方の円形ホールへ投げ込んでいく。ただしホールは左右へ動いているので、タイミングよく投げなければならない。軽快なミュージックも流れる。手前にスコアのデジタル表示、下部に景品払い出し口があり、一定得点以上で払い出し口のドアが開くので景品を取り出す。オプションで通信プレイも可能。幅八〇㌢、奥行二五〇㌢、高さ二二四㌢。定価百三十七万円。

アメリカンショット2

景品自動供給の射的

6人用コルク銃

栗田「レインボーターゲット」

六人用の射的ゲーム機「レインボーターゲット」が、栗田技研㈱（本社岐阜、栗田龍夫社長）から三月上旬発売となった。

これは備え付けのガンにコルク弾を詰め、前方の景品を狙って落とすガンゲーム機。六人同時にプレイできる。

ターゲットの景品は上下二段のリング状テーブルに乗せてあり、ゆっくり回転している。景品は自動的に供給され、撃ち落とされた景品はすぐ下にある傾斜板面を滑り落ち、大きな回転板に乗って手前まで運ばれてくるので、これをプレイヤーが取り上げる。

弾貸機は本体の側面に備え付けられ、二千五百発収納。2ウェイで設定変更可能。サイズは幅二五㌢、奥行五〇㌢、高さ七〇㌢。コルク弾は何回でも使え耐久性がある。

ガンは短銃で発射するたびに射撃音が出るようになっている。本体はブルーの濃淡を基調としたカラフルな配色で、上部にイルミネーション付き。幅二二〇㌢、奥行三〇〇㌢、高さ二一〇㌢。OP価格二百七十万円。

レインボーターゲット

MULTI CAMERA EYES まるちかめらあいず No.225

熱狂

鎌先英太郎

去年、巨人―広島戦をJリーグのゲームがTVで同時間に放送され、Jリーグのゲームの視聴率が巨人―広島戦のそれを越していた。この時、巨人―広島戦では広島が大量のリードを奪い、巨人には全然勝ち目がない状態になっていた。巨人が死に体になっているゲームであり、このゲームを気持よく見続けていたのは広島ファンだけだったとまでは言わないが、広島ファンと後はよっぽどの野球好きの人、とにかく野球がうつっていればそれを見るという人種の人たちだけであったとおもわれる。

広島ファンの数はかなり限られているようで、広島が日本一を続けていた時代にも、そのホームグラウンドのゲームにおいて観客席に空席が目立っていることが多かった。

プロ野球のファンは伏流水のような存在であり、自分が応援しているチームが負け続けている場合にはじっと我慢を続けていて表面には出てこない。優勝しそうになると、伏流水のように表面に出てきていなかったのが、一時にどっと地表に噴き出てくるのである。

ずっと弱小で下位に低迷していたチームが優勝しそうな状態になり、優勝を賭けたゲームを続けてゆくようになると、その弱小であったチームのホームグラウンドは、今までずっと閑古鳥が鳴いていたのが嘘であったかのように熱狂、熱狂、また熱狂と熱狂で湧きたち熱狂にむせびかえる。

しかし、それまでである。一度優勝して、それが続くようになるとかえってホームグラウンドに空席が目立つようになっていってしまうチームが多いのである。

現に西武もヤクルトもそうだし、阪急、南海などは身売りをしてしまった。

広島は身売りをしなかっただけはましであるかもしれないが、強くなってもファンの数がそれに比例して増加しなかった。

おおかたのチームがそうであり、優勝しても、優勝をしてもホームグラウンドを満杯に出来るだけのファンを持っているのは巨人、阪神だけであり、なおかつ、さらにまた、ヴィジターゲームで相手のチームのグラウンドにおけるゲームで、その観客席をかなり充たすことが出来るのは多分、弱い場合には無理な話であるけれども、強い状態の場合の巨人だけであるようだ。

これはV9の時代の巨人のゲームで実証されている。

ではなぜ巨人、阪神は強い場合に他のチームほど観客が減らないのか、勿論弱い場合には減っていって当然だけれども、他のチームは強くて常勝軍になっても観客数が減ってゆくのでこういうことを言っているのだが、それはやはり他のチームよりも圧倒的にファンの数が多いからだろう。

他のチームでも巨人、阪神のファンと同じように自分の応援するチームを熱烈に支持することには違いはないのだが、限られたファンはある程度の回数まで球場に足を運べば応援疲れをしてしまう。巨人、阪神のファンも同じ人の子であるから応援疲れが出てくるのは同じことだが、ファンの数が多いから入れ替り立ち替り球場に足を運んでくるということだろう。いわゆる人海戦術というやつであろう。

応援に行きたくても、いつも球場が満員であれば順番待ちになり、自ずから自由にいつでも球場の席がとれる場合よりも期待感が膨らんで、応援にも熱が入ろうというものであろう。

今年も去年と同じように、巨人―広島戦とJリーグのゲームが同時にTVで実況放送された。

結果は去年と逆に出て、巨人―広島戦の視聴率がJリーグのゲームの二倍以上も高かった。

巨人―広島戦の状態はというと、一イニングと二イニングに巨人が大量得点をあげてしまい、ゲームの行方は二回で決ってしまっていた。それなのにこのゲームの視聴率が非常に高率であったというのは、やはり巨人ファンの数だけが異常に多いということを示しているのに他ならないだろう。

巨人が勝てば日本は明るくなり、巨人が負ければ日本は暗くなるということを、いちがいに冗談であるという形で無視をしてゆくのが難しいようである。

熱狂的なプロ野球のファンの生活態度には、ほぼ一定のパターンがあるようだ。

まず、何はともあれ、球場に行かない場合でもラジオかTVでゲームの実況放送を見るか聞くかする。次いで自分が応援しているチームが勝った場合には忙しいことになってしまう。TVで次から次へとチャンネルをきりかえながらスポーツニュースを追うことになる。

結果としては同じような映像でよほどのことがない限りユニークな評論はきかれず、同じようなコメントが繰り返されるだけなのだが、スポーツニュースの追っかけをしないと気が休まらないのである。

それが終り心地よい興奮に包まれながら一応眠りの途につく。朝目覚めると日刊紙の記事でまたそのゲームの結果を追い、詳細にわたってデータを確かめる。

駅でスポーツ新聞を買い、乗物の中で昨日のゲームをもう一度楽しむ。

昼の休みには近くの喫茶店で朝、買わなかったスポーツ新聞をさらに読むことになる。

その間、職場では挨拶がわりに昨夜のゲームについての短評がとりかわされたりもする。

巨人が勝てばTV、ラジオの視聴率が高くなり、スポーツ紙がよく売れ、四月中旬、巨人が首位にたっている頃の週刊誌の見出しには、巨人快調！ビールの売れ行きも快調！ナイターをビールで喜ぶ日本のお父さんたち、というのがあったから、ビールの売れ行きまでも巨人の勝ち負けにかかっているようである。

ほぼ十年ぶりに出た、清水哲男の詩集『夕陽に赤い帆』にもこんな詩があった。〈きっかけ〉の冒頭の一節である。

　五十年間を生きてきて
　四十年間を巨人ファン
　で通してきた
　きっかけは　なんとい
　うことはない
　川上哲治一塁手の赤い
　バットが好きだったか
　らだ

当時は背番号16の川上哲治選手は、なんと、野球の神様と言われていた。

JUNE 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	バーチャファイター（セガ社） Virtua Fighter (Sega)	8.73
2	2	スーパーストリートファイターII・エックス（カプコン） Super Street Fighter II Turbo (Capcom)	7.84
3	4	極上パロディウス（コナミ） Fantastic Journey (Konami)	7.41
4	3	ワールドヒーローズ２・ＪＥＴ（ADK／SNKネオジオ） World Heroes 2 Jet (ADK／SNK)	6.45
5	5	得点王　２（ＳＮＫネオジオ） Super Sidekicks 2 (SNK)	6.35
6	6	ぷよぷよ（コンパイル／セガ社） Puyo Puyo (Compile/Sega)	6.28
7	8	ゴルフィンググレイツ　２（コナミ） Golfing Greats 2 (Konami)	6.07
8	―	テクモワールドカップ'94（テクモ） World Cup '94 (Tecmo)	5.88
9	9	スーパーリアル麻雀　P Ⅳ（セタ／サミー） Super Real Mahjong P Ⅳ* (Seta)	5.81
10	11	ドラゴンボールＺ・VRVS（セガ社） Dragonball Z (Sega)	5.75
11	17	だるま道場（メトロ／エイブル） Dharma (Metro／Able)	5.70
12	20	アイドル雀士・スーチーパイ（ジャレコ） Mahjong Soo-Chi-Pie* (Jaleco)	5.69
13	10	雷電　II（セイブ／日本システム） Raiden II (Seibu)	5.68
14	12	スラムダンク（コナミ） Run & Gun (Konami)	5.67
15	23	早指し将棋・五月陣戦（セタ／ビスコ） Speed Shogi* (Seta)	5.66
16	36	熱闘！激闘！クイズ島（ナムコ） Netto Gekito Quiz-to* (Namco)	5.63
17	―	ミラージュ・妖獣麻雀伝（ミッチェル） Mahjong Mirage* (Mitchell)	5.60
18	14	上海　III（サン電子／タイトー） Shanghai III (Sun)	5.59
19	19	ボンバーマンワールド（アイレム） New Atomic Punk (Irem)	5.55
20	22	プレミアーサッカー（コナミ） Premier Soccer (Konami)	5.47
21	7	ツインイーグル　II（セタ／ビスコ） Twin Eagle II (Seta)	5.45
22	13	レイフォース（タイトー） Ray Force (Taito)	5.43
23	27	クイズココロジー　２（テクモ） Quiz Kokorogy 2* (Tecmo)	5.42
24	34	クイズ学問ノススメ（コナミ） Quiz Gakumon No Susume* (Konami)	5.30
25	24	クイズ・クレヨンしんちゃん（タイトー） Quiz Crayon Shin-Chan* (Taito)	5.29

＊The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT／COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	4	バーチャファイター（セガ社） Virtua Fighter (Sega)	8.93
2	1	デイトナＵＳＡ（セガ社） Daytona USA (Sega)	8.89
3	3	リッジレーサー（SD）（ナムコ） Ridge Racer (SD) (Namco)	8.63
4	2	リッジレーサー（DX）（ナムコ） Ridge Racer (DX) (Namco)	8.61
5	5	ジュラシックパーク（セガ社） Jurassic Park (Sega)	7.75
6	―	スターウォーズ（セガ社） Star Wars (Sega)	7.14
7	6	ファイナルラップ　R（スタンダード）（ナムコ） Final Lap R (Standard) (Namco)	6.81
8	7	スズカエイトアワーズ　２（DX）（ナムコ） Suzuka 8 Hours 2 (DX) (Namco)	6.57
9	8	早押しクイズ・グランドチャンピオン大会（ジャレコ） Speed Champion－King of Quiz* (Jaleco)	6.50
10	10	アウトランナーズ（セガ社） Out Runners (Sega)	5.94
11	15	バーチャレーシング（ツイン）（セガ社） Virtua Racing (Twin) (Sega)	5.56
12	―	リーサルエンフォーサーズ（コナミ） Lethal Enforcers (Konami)	5.45
13	12	それいけ！ココロジー　２（セガ社） Soreike Kokorogy 2* (Sega)	5.42
14	9	アンダーファイアー（タイトー） Under Fire (Taito)	5.38
15	13	サイバースレッド（ナムコ） Cyber Sled (Namco)	5.27

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	テイルズ・フロム・ザ・クリプト（データイースト） Tales from the Crypt (Data East)	6.33
2	2	スタートレック（データイースト） Star Trek (Data East)	5.20
3	4	アダムスファミリー（ミッドウェー） Addams Family (Midway)	5.20
4	6	ジャッジドレッド（ミッドウェー） Judge Dredd (Midway)	5.00
5	7	スターウォーズ（データイースト） Star Wars (Data East)	4.60

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	X－DAY（ナムコ） X-Day (Namco)	8.23
2	―	エキサイトスピードホッケー（セガ社） Exciting Speed Hockey (Sega)	6.17
3	3	キャプテンゾディアック（タイトー） Captain Zodiac (Taito)	5.67
4	4	ＶＳスーパー・キャプテンフラッグ（ジャレコ） VS Super Captain Flag (Jaleco)	5.44
5	2	チャレンジヒッター（タイトー） Challenge Hitter (Taito)	5.43

Overseas Readers Column

4 Taiwanese Sentenced In PCB Counterfeiting

In Taiwan, well-known around the world as a production base for counterfeit PC boards of coin-op video games, four copiers were found guilty and sentenced to 9 months in jail on April 23, for violation of the Public Trade Law. This was as a result of charges brought by Capcom Co., Ltd., Osaka.

According to Capcom, on the same day, Taipei District Court found Liu Chien Liang, president of Soon Hwa, Yuan Fong Chang, president of Fun Tech, Tony Liu, president of Max Focus, and Chang of Lun Lai, guilty on grounds that they manufactured counterfeit PC boards of "Street Fighter II" and "Knights of the Round".

The court's opinion indicated that the defendants knew that foreign countries were using Taiwan's counterfeiting activities as a major reason to put political pressure on Taiwan. Nevertheless, these defendants knowingly manufactured and sold counterfeits both in Taiwan and overseas. They had no right to do so and were hurting their own country's reputation.

According to the Court, even though companies from non-recognized countries, such as Capcom, cannot sue for copyright infringement directly, that does not mean that Taiwan companies are free to copy their products. Under the Public Trade Act, Section 47, even though such countries are not specifically protected, it is illegal to cause market confusion by producing counterfeits.

According to Capcom, it has not registered its trademark in Taiwan and it is difficult to assert the copyright in Taiwan. In July 1992, however, despite such difficulties, Taiwan's investigating authorities raided seven companies including Soon Hwa, in response to charges brought by Capcom, seized about 1,500 counterfeit PC boards from four of them, and have since then treated it as a criminal case.

According to Capcom, these four plaintiffs are likely to appeal against the decision. Incidentally, apart from this case, Capcom is proceeding with civil suits against five companies including the four mentioned above.

SNK Sets Up European Subsidiary

In mid-May, SNK Corp., Osaka, established SNK Europe Ltd., London, UK, its new European subsidiary. Kazuhiro Takeshita, a manager in charge of Europe at the overseas dept. of SNK, was named president of the new subsidiary. It is the company's first European subsidiary, and stands side by side with two other overseas subsidiaries, i.e. SNK Corp. of America and SNK Asia Ltd.

The European subsidiary was established in response to the expansion of SNK "NEO•GEO" systems, and aims to strengthen the cooperative relations with its distributors in Europe, i.e. General Game (Italy, France, UK), Cocamatic (Spain), Seeben (Belgium) and TV Tuning (Germany), and thereby develop the marketing activities more suitable for the European market. It will also undertake countermeasures against counterfeits in Europe and advances into the East European market.

SNK Europe Ltd.,
3rd Floor, 11 Albermarle St.,
London W1
(phone) 44-71-6290472

SNK Wins "NEO•GEO" Trademark Lawsuit

SNK Corp., Osaka, has recently announced that, in its civil suit against Stainesbridge Ltd., Barcelona, Spain, an English company which registered SNK's trademark "NEO•GEO" in France without SNK's permission, and threatened a distributor for SNK "NEO•GEO" in France, SNK won the suit, and all unlawful trademarks used by Stainesbridge were invalidated.

In February 1990, SNK unveiled its "NEO•GEO" system not only in Japan but also in various countries. In France, it was also exhibited at Amusexpo (December 1990; in the suburbs of Paris). However, immediately after that, Stainesbridge filed a trademark application concerning "NEO•GEO", and through a public announcement in April 1991, it transferred the trademark right to Financiere Rise SA, Luxemburg, in February 1992. In March 1992, Stainesbridge succeeded in getting a court in Grenoble to issue an order of seizure against Automatic Amusement's, Grenoble, a distributor for SNK "NEO•GEO", on the charge that it had violated the trademark right, and sued for damages in April 1992.

Regarding it as a serious incident, SNK intervened in the Stainesbridge v. Automatic Amusement's case, and brought a cross action asserting that the trademark asserted by Stainesbridge was invalid. The case was heard at a court in Grenoble, and on March 24, 1994, the court passed judgement totally accepting SNK's assertion.

In the judgement, upon authorizing SNK's participation in the case, the judge found that Stainesbridge's trademark application was made without SNK's permission, and declared it to be invalid, and ordered Stainesbridge and Fianciere Rise to pay one million francs in damages to SNK. The judge recognized that Stainesbridge possessed "NEO•GEO" trademark only in name, and actually used it only to threaten Automatic Amusement's.

Namco To Open 2nd Theme Park "Egg Empire"

Namco Limited, Tokyo, has recently announced that it will open on July 16 a second theme park "Egg Empire" adjacent to its theme park "Wonder Egg". At "Egg Empire", the flight simulator, "Hornet-1", jointly developed by Namco and Magic Edge Inc., CA, U.S.A., will be installed for the first time in Japan.

"Wonder Egg" opened in February 1992 on leased land (9,000 m^2) in Futago-Tamagawa, Tokyo, for a period up to April 1996. "Egg Empire" (3,800 m^2) is also to open for a limited period only. At "Egg Empire", six types of attractions including "Hornet-1" will be newly installed.

"Wonder Egg" was visited by 852,800 persons for the year up to March 1994, and the yearly revenue was ¥2,600 million. By adding "Egg Empire" this year, Namco expects both parks to attract 950,000 visitors in the year up to April 1995.

T. Manabe, Namco's Vice Chairman, Dies

On April 30, Tadashi Manabe, 62, vice-chairman of Namco Limited, Tokyo, died in hospital due to cancer of the colon. On May 3, a funeral service was held in Fuchu, Tokyo, and on June 3, a "farewell meeting" by Namco was held in Shinagawa, Tokyo.

Tadashi Manabe entered Namco in 1964, and became president in June 1990, after serving as executive director (1981) and then managing director (1986). From June 1992 he served as vice-chairman. He also served as vice-president of AOU, director of JAMMA, etc. for many years.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821